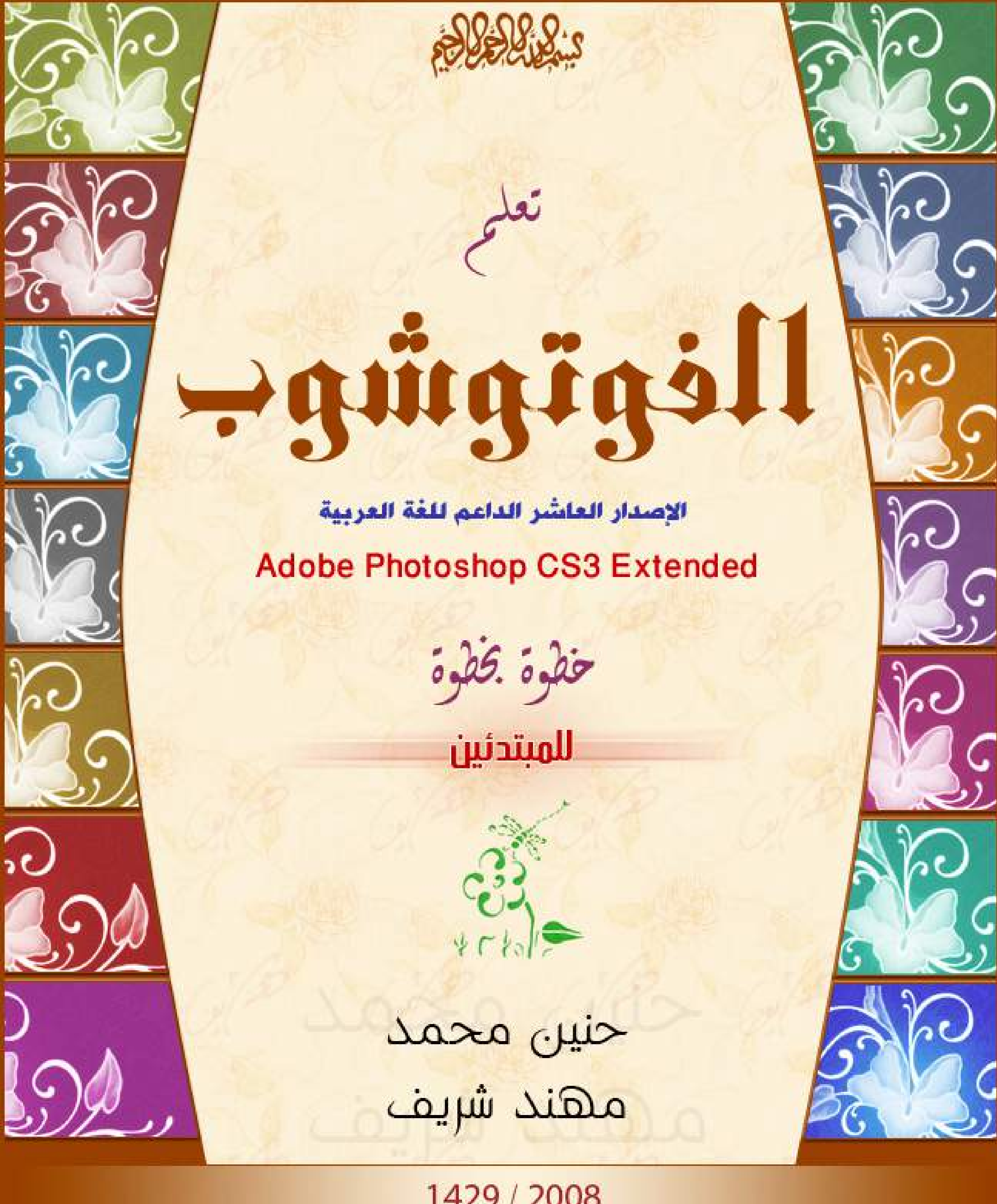

بسم الله الرحمن الرحيم
تعلم
الفوتوشوب
الإصدار العاشر الداعم للغة العربية
Adobe Photoshop CS3 Extended
خطوة بخطوة
للمبتدئين
حنين محمد
مهند شريف
1429 / 2008



بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين .. وبعد

لا شك أن برنامج الفوتوشوب على قمة البرامج التي تلقى إقبالاً شديداً ورغبةً في التعلم ومن هنا كانت فكرة إنشاء سلسلة دروس تعليمية لهذا البرنامج العملاق تكون مدعمة بالأمثلة والتطبيقات مع مراعاة جانب الفهم أولاً ثم التطبيق ثانياً ...

كما تم الشرح في هذه السلسلة باللغة العربية الفصحى لكي تعم الفائدة على الجميع ...

و هذه السلسلة من دروس تعليم الفوتوشوب هي باقة من الورود نهديها لكل من يريد تعلم هذا البرنامج الشيق ...

أسأل الله الكريم أن نكون قد وفقنا في إخراج هذه السلسلة كما أسأله أن يجعل هذا العمل المتواضع خالصًا لوجهه الكريم وأن يعم بنفعه المسلمين والحمد لله رب العالمين ...





إخواني الكرام ...

أخواتي الكريمات ...

بدايةً أرحب بكم في هذه السلسلة المتواضعة من دروس تعليم الفوتوشوب وقبل أن نبدأ في الدروس أحب أن أشير إلى نقاط مهمة :-

- هذه السلسلة مقسمة إلى خمسة عشر درساً بعدد صفحات يقــارب المئتي صفحة ...

- تم الشرح فــي هذه السلسلة على برنامج الفوتوشــوب الإصدار العــاشر الداعم للغة العربية Adobe Photoshop CS3 Extended ...

- هذه الدروس مترابطة ببعضهـــا البعض بمعنـــى أن معلومـــات الـــدروس مترابطة مع بعضها ...

- تم تقسيم هذه الدروس إلى صفحــــات مرقمة حتى يسهل علينا الرجـــوع لمواصلة الدروس بالإضافة إلى إمكـــانية طبعها وتغليــفها علـــى شكل كتيب تعليمي صغير ...

- عندما يصعـــب علينا فهم نقطة معينة فـــي هذه الدروس نســـأل عنها مباشرةً ...

أخوكم / 



واجهة البرنامج :-

أول ما نفتح برنامج الفوتوشوب تخرج لنا هذه الواجهة وهي واجهة الفوتوشوب ، سأقوم بتقسيم هذه الواجهة إلى أقسام وسنتعرف علي أغلبها معا بإذن الله تعالى ...

هذه المنطقة تسمى
مسرح العمل

المناطق المحددة بالحدود الحمراء هي اللي سنقوم بالتعريف بها في الصفحات القادمة من هذا الدرس
إذًا فلنستعد جميعًا ولنربط أحزمة الأمان إستعدادًا للتحليق في سماء الفوتوشوب :) ...





بسم الله الرحمن الرحيم

شريط القوائم الرئيسية :-

File	Edit	Image	Layer	Select	Filter	Analysis	View	Window	Help

في الصورة السابقة توضيح لقوائم الفوتوشوب الرئيسية وهي عشرة قوائم سأقوم بشرح المهم منها خلال سلسلة الدروس حسب المناسبة للموضوع ... وسأبدأ الآن بقائمة File ...

قائمة ملف (File) :-

بمجرد أن نضغط على قائمة File تخرج لنا هذه القـــــائمة في هذه القائمة سنتعرف على تسعة عناصر :

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Browse...	Alt+Ctrl+O
Open As...	Alt+Shift+Ctrl+O
Open As Smart Object...	
Open Recent	▸
Device Central...	
Close	Ctrl+W
Close All	Alt+Ctrl+W
Close and Go To Bridge...	Shift+Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Shift+Ctrl+S
Check In...	
Save for Web & Devices...	Alt+Shift+Ctrl+S
Revert	F12
Place...	
Import	▸
Export	▸
Automate	▸
Scripts	▸
File Info...	Alt+Shift+Ctrl+I
Page Setup...	Shift+Ctrl+P
Print...	Ctrl+P
Print One Copy	Alt+Shift+Ctrl+P
Exit	Ctrl+Q

New / إنشاء ملف جديد ...

- سيتم توضيحه بالتفصيل -

Open / فتح سواء أردنا أن نفتح ملف فوتوشوب أو صورة ..

Browse / إستعراض وهذا يساعدنا في استعراض الصور ..

Close / إغلاق العمل ...

Close All / إغلاق كل الأعمال ...

Save / حفظ ...

Save As / حفظ بإسم ...

- سيتم توضيحه بالتفصيل -

Save for Web & Devices / حفظ العمل على شكل ملف ويب وكـــــذلك يُمكّن من الحـفظ بصيـغ متعـددة ...

- سيتم توضيحه بالتفصيل -

Exit / خروج من برنامج الفوتوشوب ...



قائمة ملف (File) :-

- ملف جديد (New) :-

عندما نريد إنشاء عمل جديد نضغط على هذا الأمر في قائمة File ستخرج لنا النافذة التالية :

New	
هنا إسم التصميم Name:	Untitled-1
Preset:	Custom
Size:	
العرض Width:	1024 pixels
الطول Height:	768 pixels
الدقة Resolution:	72 pixels/inch
نمط الألوان Color Mode:	RGB Color 8 bit
Background Contents:	White
Advanced	

OK · Cancel · Save Preset... · Delete Preset... · Device Central...

Image Size: 2.25M

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذه خـيارات وحـدات القياس والدقة يمـكن أن نغــيرها مــن بيكسل (pixels) إلى وحدات أخرى مثل سنتيمتر (cm) وهكذا... واستخدام البيكسل هو السائد ...

في المستطيل المحدد باللون البنفسجي هذا الخيار خاص بخلفية الملف الجديد ويحتوي على ثلاثة خيارات :

الخيار الأول (White) ومعنا خلفية بيضاء وهو السائد ...

الخيار الثاني (Background Color) و في هذا الخيار نختار اللون الذي نريده غير الأبيض طبعًا (: ...

الخيار الثالث (Transparent) ومعنا خلفية شفافة ...



قائمة ملف (File) :-

- حفظ بإسم (Save AS) :-

بدايةً لابد أن نعرف أن التصميم في الفوتوشوب يحفظ بصيغة أسمها (PSD) هذه الصيغة خاصة بتصاميم الفوتوشوب فعندما نقوم بعمل تصميم نقوم بحفظه بهذه الصيغة لكي يقوم البرنامج بحفظ التصميم كاملاً بجميع طبقاته وسنعرف في الصفحة القادمة كيفية حفظ التصميم كصورة لكن حفظ التصميم بهذه الصيغة PSD مهم جدا حتى نستطيع التعديل على التصميم عند الحاجة للتعديل والصورة التالية توضح أكثر :

```
Save As
My Documents        هنا نختار مكان حفظ التصميم
Downloads
My book
My ISO Files
My Music
My Pictures
My Received Files
My Videos
My Sharing Folders
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network
File name:  Untitled-1        هنا نكتب إسم التصميم
Photoshop (*.PSD;*.
Save    Cancel
Save Options
Save:
As a Copy        Annotations
Alpha Channels   Spot Colors
Layers   تأكد من وجود العلامة على هذا الخيار ليتم حفظ التصميم بطبقاته
```

بعد أن نكتب اسم التصميم نضغط على (Save) لكي يتم حفظ العمل ...



قائمة ملف (File) :-

- حفظ التصميم كصورة للويب (Save for Web & Devices) :-

هذا الأمر يختلف عن الأمر (Save As) بأنه يحفظ التصميم كصورة فقط بدون طبقات ونستخدم هذا الأمر عندما نود أن نعرض تصميمنا في المنتديات لأن التصميم هنا يحفظ بصيغتي JPEG و GIF وهي الصيغ المنتشرة للصور في الإنترنت عموما أما صيغة PSD التي تحدثنا عنها سابقاً فهي تعتبر نسخة خاصة للمصمم نفسه ...

Save For Web & Devices

في هـــذه المنطقة
يتم عرض التصميم

في المستطيل المحدد باللون الأحمر هذا هو خيار صيغة حفظ الصـــورة مع الأخذ في الأعتبار أن صيغة JPEG للتصميم الثابت و صيغة GIF للتصميم المتحرك ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذا هو خيار جـودة الصورة وأنـــا أفضل أستخـدام خيار Maximum لأنه يعطينا أقصى جودة ،، وفي النهاية نضغط على Save لكي يتم حفظ العمل ...



قائمة تحرير (Edit) :-

بمجرد الضغط على قائمة Edit من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وسنتعرف ثلاثة عشر أمرًا وهي على النحو التالي :

Undo	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Fade...	Shift+Ctrl+F
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Shift+Ctrl+V
Clear	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▸
Auto-Align Layers...	
Auto-Blend Layers	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	▸
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▸

Undo / تراجع ..

Step Forward / خطوة للأمام ..

Step Backward / خطوة للخلف ..

Cut / قص ...

Copy / نسخ ...

Paste / لصق ...

Stroke / حـــد (إطار) ...

Free Transform / تحويل حرّ ...

Transform / تحويل ...

Define Brush Preset / تعيين الفرش ...

Define Pattern / تعيين الحشو (الباترن) ...

Define Custom Shape / تعيين الشكل ...

هذه العناصر التسعة السابقة سنقـــــوم بالتعرف على كيفية إستخدامها ان شاء الله فــي الدروس القادمة حسب المناسبة أما الآن فالمهم هو أن نعرف معانيها فقط ..

Preferences / تفضيلات ...

في هذا الأمر سنتعرف على معلومتين مهمـــــتين جدا ولكن في الصفحة التالية :) ....



قائمة تحرير (Edit) :-

- تفضـــــــيلات (Preferences) :-

من القائمة الرئيسية Edit نختار Preferences ستخرج لنا قائمة فرعية نختار منها Performance ستخرج لنا النافذة التالية : -

Preferences

General
Interface
File Handling
Performance
Cursors
Transparency & Gamut
Units & Rulers
Guides, Grid, Slices & Count
Plug-Ins
Type

Performance

Memory Usage

Available RAM: 226 MB

Ideal Range: 124-162 MB

Let Photoshop Use: 124 MB (55%)

History & Cache

History States: 100

Cache Levels: 6

OK
Cancel
Prev
Next

Scratch Disks

	Active?	Drive	Free Space	Information
1	✓	C:\	33.58GB	
2	✓	D:\	15.38GB	

GPU Settings

Enable 3D Acceleration

Description

Amount of memory assigned to Photoshop. Changes will take effect the next time you start Photoshop.

في المستطيل الأحمر هذا الخيار خاص بعدد مرات التراجع بمعنى لو أننا كتبنا 100 سيمكننا البرنامج من التراجع ١٠٠ مرة ويمكننا التراجع عن طريق Ctrl + Alt + Z والتقـــــدم عن طريق Ctrl + Shift + Z أما الإختصار Ctrl + Z فـــهو للتراجع مرة واحدة فقط ..

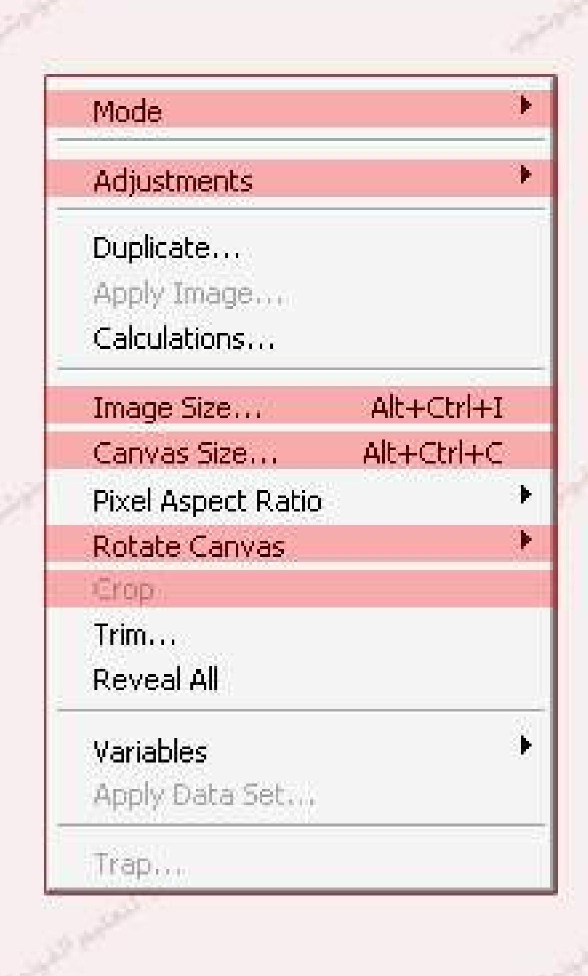
في المستطيل الأزرق لا ننسى أن نضح العلامة على كافة الأقســـــام للقرص الصلب لتتوفر المساحة الكافية لحفظ الأعمال في حالة كبر حجم العمل ...

((هاتان الخطوتان يتم عملهما مرة واحدة وستنطبق على جميع الأعمال وليس مع بداية كل عمل))



قائمة صورة (Image) :-

بمجرد الضغط على قائمة Image من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وسنتعرف ستة أوامر منها وهي على النحو التالي :



Mode / صيغة الصورة ..

Adjustments / ضوابط الصورة ..

Image Size / حجم الصورة ..

Canvas Size / مقاس حقل العمل ...

Rotate Canvas / تدوير حقل العمل ...

Crop / تأطـير ...

وسنقـــــوم بإذن الله تعالى بتوضـــيح هذه العنـــــاصر أكثر في الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك ..



قائمة تحديد (Select) :-

بمجرد الضغط على قائمة Select من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وسنتعرف سبعة عشر أمرًا منها وهي على النحو التالي :



All / تحديد الكل ..
Deselect / إلغاء التحديد ..
Reselect / إعادة التحديد ..
Inverse / عكس (قلب) التحديد ...

All Layers / تحديد كل الطبقات ...
Deselect Layers / إلغاء تحديد كل الطبقات ..
Similar Layers / تحديد نفس نوعية الطبقة ..

Color Range / شريحة ألــوان ..

Modify / تعديل .. وهي قائمة فرعية تتكون من الأوامر التالية :
- Border : حـــزام ..
- Smooth : صـقـل ..
- Expand : تمديد ..
- Contract : تقليص ..
- Feather : حد متدرج ..

Transform Selection / تحويل التحـديـد ..

Load Selection / إستعادة التحديد ..
Save Selection / حفظ التحديد ..

وسنقوم بإذن الله تعالى بتوضيح بعض هذه العنـــاصر أكثر في الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك ..



صندوق الأدوات (Tools) وخيارات الأداة (Options) :-

في الصورة التي في الأسفل يوجد مستطيل باللون الأحمر هذا هو صندوق الأدوات وإن شاء الله سنتعرف معًا على معظم هذه الأدوات في الدروس القادمة وهذا الصندوق يمكننا إظهاره وإخفاؤه بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Tools ...

أما المستطيل الذي باللون الأزرق فهو خيارات الأداة بمعنى أوضح عندما نضغط على أداة في صندوق الأدوات يظهر فيه خيارات الأداة المختارة ولكل أداة خياراتها الخاصة وسنتعرف عليها في الدروس القادمة بعون الله تعالى وهذا الشريط يمكننا إظهاره وإخفاؤه بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Options ...



الإستعراض (Navigator) ، الألوان (Color) ، الطبقات (Layers) :-

في الصورة التي في الأسفل النافذة الخاصة بإستعراض الصور هي المحددة باللون الأحمر ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Navigator وسأقوم بتفصيلها في الدروس القادمة بإذن الله تعالى ...

أما النافذة المحددة باللون الأزرق هي النافذة الخاصة بالألوان ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على F6 وأما النافذة المحددة باللون الزهري فهي النافذة الخاصة بالطبقات ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على F7 وسأقوم بشرح الطبقات في الدرس القادم بإذن الله تعالى ...

Adobe Photoshop CS3 Extended

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

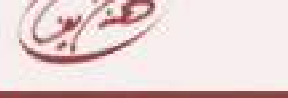
همسة قبل انتهاء الدرس :)

عندما نقوم بالضغط على زر Tab تختفي كل هذه النوافذ وهذه الخاصية تفيدنا في رؤية التصميم بشكل واضح خاصة في التصاميم ذات المقاسات الكبيرة ...
ولإعادة كل النوافذ مرة أخرى نغضط على Tab مرة أخرى ...

Navigator | Histogram | Info

Color | Swatches | Styles

Layers | Channels | Paths



((بحمد الله إنتهى الدرس الأول))

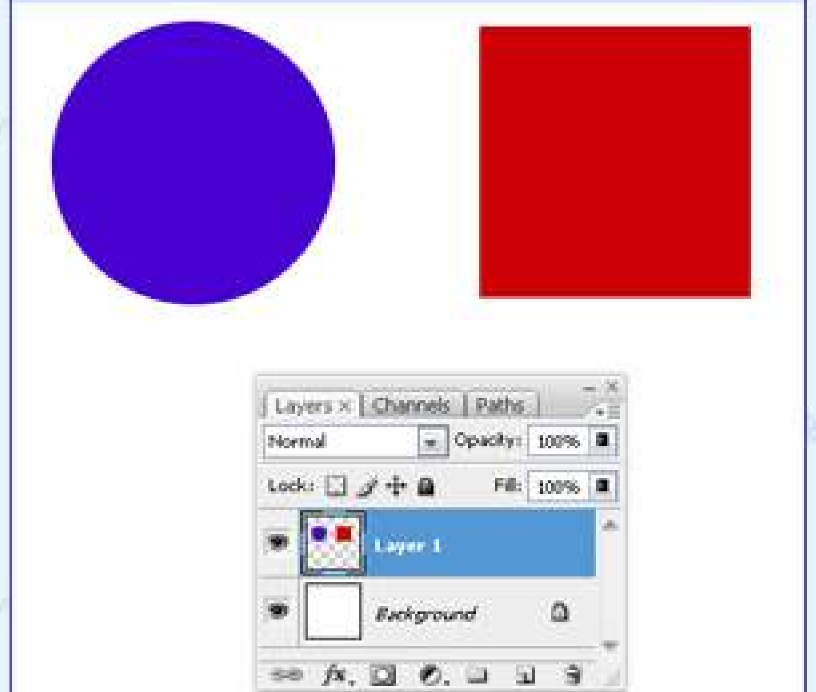


الطبقات (Layers) :-

إخترت هذا الموضوع في أوائل الدورس لأهميته الشديدة فكل تصميم من التصاميم التي نراها يتكون من عدد من الطبقات (الليرز) والسؤال المهم هنا هو ما الفائده من هذه الطبقات ؟!

الفائده من الطبقات (Layers) :-

الفائده هي أننا نستطيع التعديل على أي جزء في التصميم أو الإضافة عليه بكل سهوله وسأوضح ذلك بالمثال التالي :



* في هذا المثال في الصورة التي أمامكم قمت برسم دائرة ومربع في طبقه واحدة في حالة أننا أردنا أن نضع الدائرة مكان المربع والمربع مكان الدائرة لن نستطيع (لماذا ؟!) لأننا عندما نحرك الدائرة سيتحرك المستطيل معها لأنهما في طبقة واحدة ..

* إذاً كما نلاحظ في الصورة اننا ارتكبنا خطأ وهو اننا رسمنا الدائرة والمربع في طبقه واحده باسم (Layer 1) والصحيح أن نضع الدائرة في طبقة والمستطيل في طبقة أخرى ...

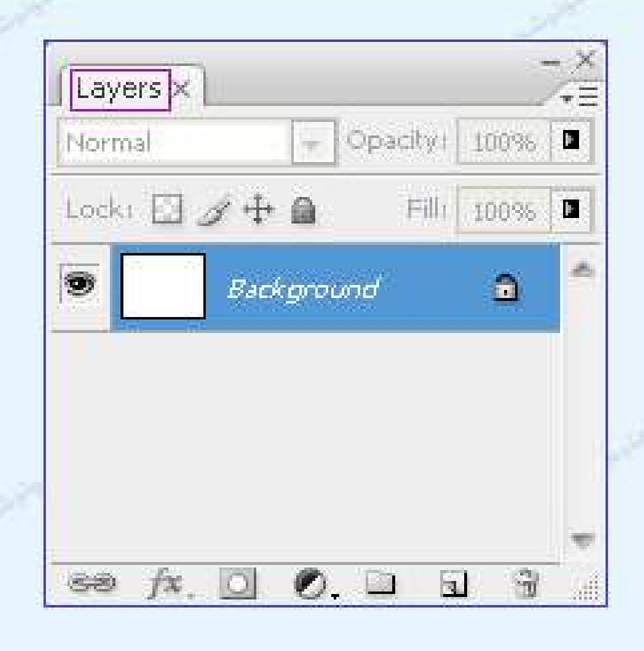
إذاً عندما نبدأ في التصميم نضع كل عنصر سواءاً كان صورة أو شكل كل منها في طبقة خاصة به حتي يسهل علينا التحكم فيها والتأثير عليها ...

هذا كان مجرد عرض تصوري لفلسفة الطبقات في الفوتوشوب والآن سنبدأ في شرح نافذة الطبقات ...





شرح نافذة الطبقات :-

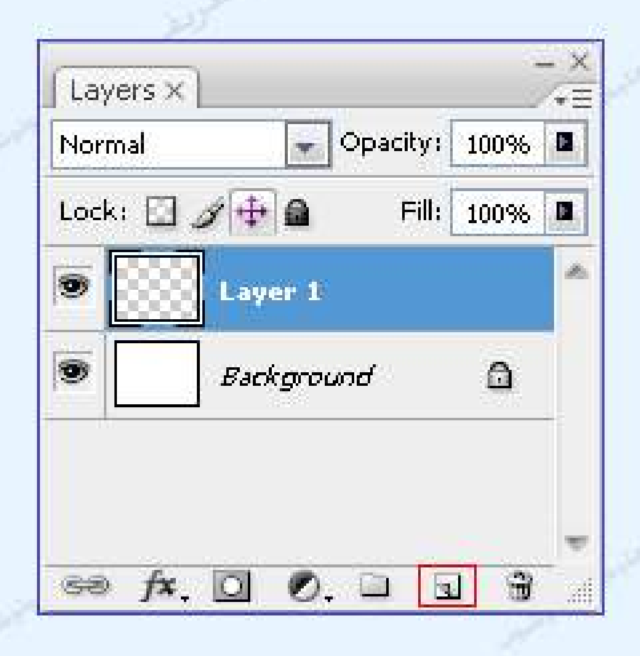


هذه هي نافذة الطبقات في الصورة التي أمامكم وكلمة طبقات مرادفها بالإنجليزية Layers كما هو موجود في أعلى النافذة في الصورة المجاورة ...

وأحيانًا يطلق على الطبقة اسم لير ...

في هذه النافذة سأقوم بشرح ٨ عناصر ...

إضافة طبقة جديدة ( ) :-

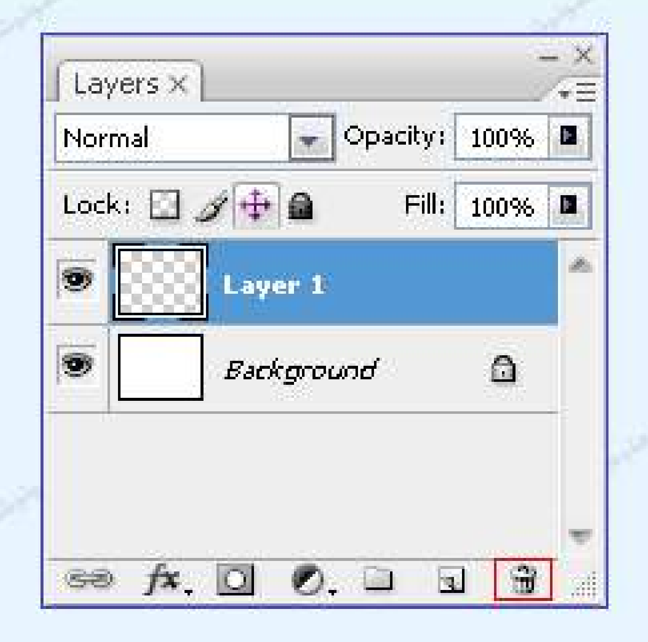


كما هو موضح في الصورة المجاورة :
بمجرد الضغط على هذا الزر والمحدد باللون الأحمر نلاحظ ان هناك طبقة جديدة تم إدراجها والتي تحمل اسم Layer 1...

وكما ذكرت سابقًا :
قبل أن نقوم برسم أو إضافة عنصر للتصميم نقوم بإنشاء طبقة جديدة ...



حذف الطبقة ( ) :-

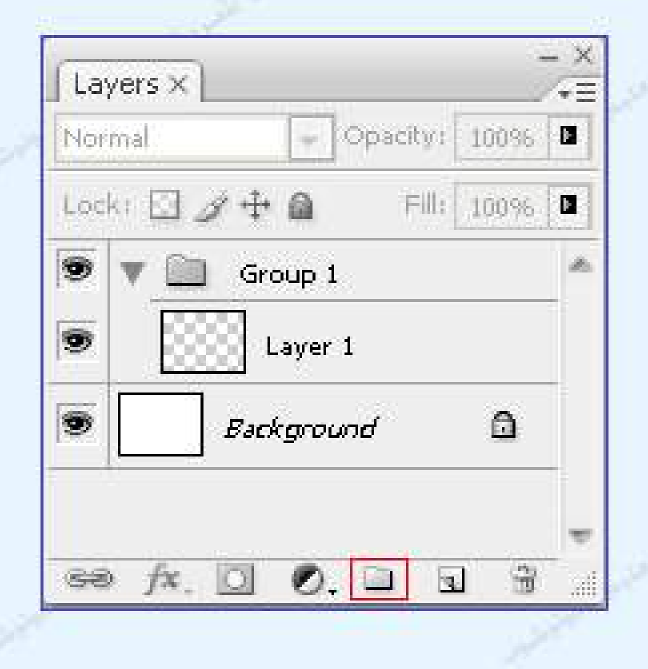


عندما نريد أن نقوم بحذف طبقة من الطبقات :

نقوم أولا بتحديد الطبقة كما في الصورة المجاورة قمت بتحديد الطبقة رقم (١) من خلال الضغط عليها ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر وهو الزر الخاص بحذف الطبقات ستظهر لنا نافذة نضغط على زر yes وبذلك يتم حذف الطبقة ..

إنشاء ملف الطبقات ( ) :-



الهدف من إنشاء ملفات للطبقات بشكل عام هو التنظيم

فبعض التصاميم خصوصًا إذا كانت تصاميم كبيرة مثل المواقع فإنها تحتوي على عدد كبيرمن الطبقات ...

فالهدف من إنشاء الملف هو التنظيم حتي يسهل علينا الوصول السريع للعنصر عند التعديل وسأضرب مثال لذلك :

لنفرض أننا سنقوم بتصميم غلاف كتاب فإننا سنقوم بإنشاء ملفين الملف الأول للوجه الأمامي من الكتاب والملف الثاني للوجه الخلفي من الكتاب وهكذا ...

ونقوم بإنشاء الملف بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة المجاورة وبعد ذلك نقوم بإنشاء الطبقات داخله عن طريق الضغط على زر إنشاء طبقة جديدة ...



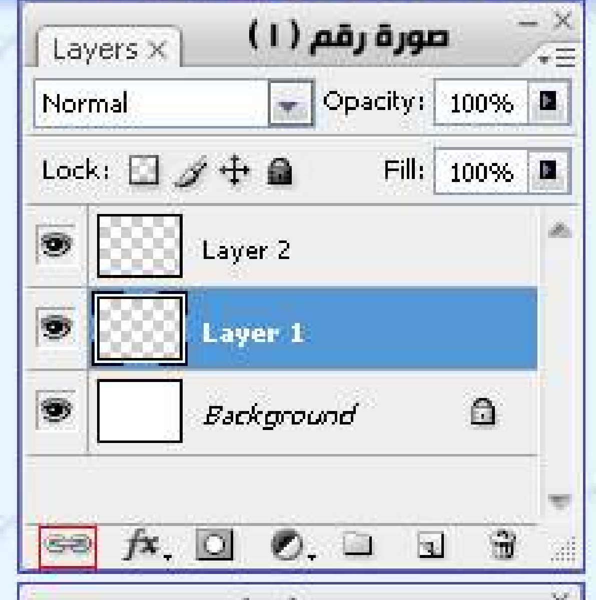


الربط بين الطبقات ( ) :-

الفائدة من الربط بين الطبقات هو التسهيل والـــدقة فلو أردنا أن نحرك عنصرين كل منهما في طبقـــة في إتجاه واحد مع الحفاظ على المسافة بينهما نقوم بالربط بينهما ثم نقوم بتحركيهما سيتحركان كأنها في طبقة واحده ...

والربط يكون بين طبقتين فأكثر ...

في صورة رقم (١) رز الدمج هو المحدد باللون الأحمر ...

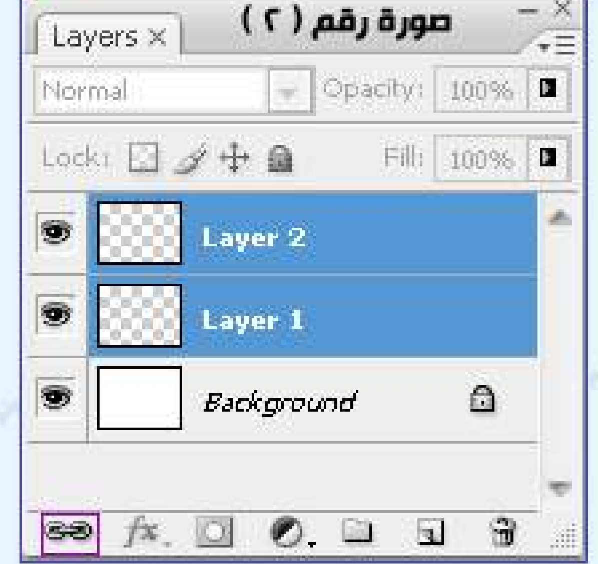


طريقة الربط بين الطبقات ( ) :-

ذكـــرنا سابقاً إن الربــــط بين طبيقتين فأكثــر لذا أنا أدرجــت طبقيتن كما في صورة رقم (١) ...

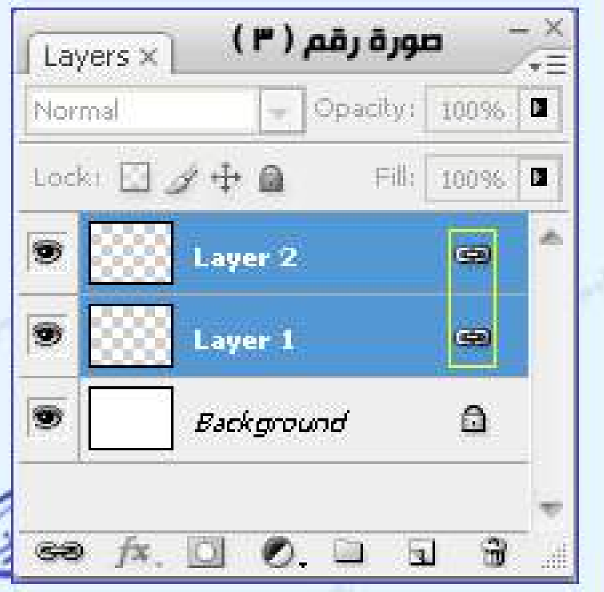
والطريقة هي كالآتي :

نقوم بالضغط على طـبقة ١ (Layer 1) نلاحـظ تحـددها كما في صورة رقم (١) ثم نضغط على زر Ctrl ونستمـر في الضغط عليه ونضغط على طبقة ٢ (Layer 2) سنلاحظ أن الطبقتين تم تحديدهما كما في صورة رقم (٢) ..



بعد تحدد الطبقتين كما في الصورة رقم (٢)

سنلاحــــظ أن رز الربــــط بين الطبــقات أصبــح مفـــعلاً بعد أن كـــان غير مفــــعل في صـورة رقم (١) الآن نـقوم بالضغط على زر الربط المـــحدد باللون البنفسجي في صورة رقم (٢) سنلاحظ بعدها انه تم ربط الطبقتين كـــما في صورة رقم (٣)



ولإلغاء الربــط بين الطبقتين :

نقوم بنفس الطريقة حيث نقوم بتحديد الطبقتين ونضغط على زر الربط سيتم بعدها إلغاء الربط وهكذا ...

نمط الطبقة (fx) :-

هي مجموعة من الأنماط التي نضيفها للطبقة لتقوم بعمل مجموعة من التأثيرات على العناصر الموجودة فيها ...

نمط الطبقة تعني بالإنجليزية Layer style

هنا الموضوع لا يحتاج الى شرح وإنما الـي تعريف بالعناصر وانت بدورك عليك التجربة لأن كثرة التجـــربة في الأنماط تكسبك الخبرة ...

وفي الصـــورة المجـــاورة الزر المحـــدد باللون الأحمر هو زر نمط الطبقة ..

بمجرد أن نضغط على زر نمط الطـبقة ستخـــرج لنا قائمة فيها مجمـوعة من الأنمـاط .. سأختـار واحـدة منها على سبيل المثـال وليـــكن نـــمط Drop Shadow المحـــدد باللون الأزرق كما في الصورة المجاورة...

وقبل أن ننتقل للمثال أحب أن أشير إلى أن هذه الأنماط لـيس لها قواعـد وإنما هي نسب وقيم يضعها المصمم حســـب رؤيته للتصميم ..

نتابع المثال في الصفحة السادسة ..





بعد أن نضغط على نمط Drop Shadow من القائمة ستخرج لنا هذه النافذة

Layer Style

Styles
Blending Options: Default
☑ Drop Shadow
☐ Inner Shadow
☐ Outer Glow
☐ Inner Glow
☐ Bevel and Emboss
☐ Contour
☐ Texture
☐ Satin
☐ Color Overlay
☐ Gradient Overlay
☐ Pattern Overlay
☐ Stroke

Drop Shadow

Structure

Blend Mode: Multiply

Opacity: 75 %

Angle: 120 ° ☑ Use Global Light

Distance: 5 px

Spread: 0 %

Size: 5 px

Quality

Contour: ☐ Anti-aliased

Noise: 0 %

☑ Layer Knocks Out Drop Shadow

OK

Cancel

New Style...

☑ Preview

كما هو واضح أمامنا في الصورة أن الأمر يعتمد على نسب وقــيم ونلاحظ أيضا في المستطيل الموجود في اليسار المحـــدد باللون الأزرق أنه يحــتوي على كل الأنمــاط وكل ما هو علينـا أن ننتقل للنـــمط (أي نضغط عليه حتي يتحدد) الذي نريده ونقوم بالضغــط علــى المربع (☐) حتى تظهر عليه العلامة (☑) وبعد ذلك نبـحر في عالم الأنماط وبعد الإنتهاء نضغط على زر OK ..

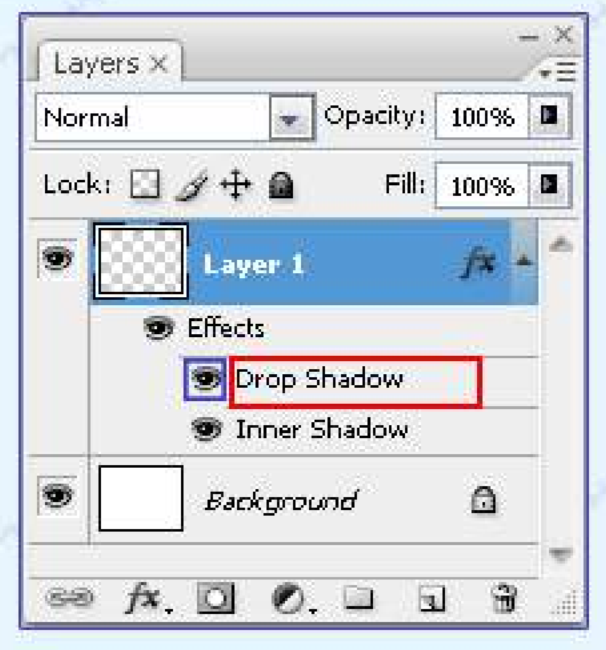
يوجد في الصورة أيضًا مربع محدد باللون الأحـمر في هذا المربع يتم عرض شـــكل النـمط ويتغير هذا الشكل مع تغيرك للنسب هذا بالإضافة إلى أننا نرى هذه التأثيرات على العناصر الموجودة في الطبقة ...

وهذه الأنماط قابلة للتعديل و الإخفاء و النسخ واللصق وهذا ما سنراه في الصفحة السابعة ..





كيفية التعديل على النمط وإخفاؤه :-

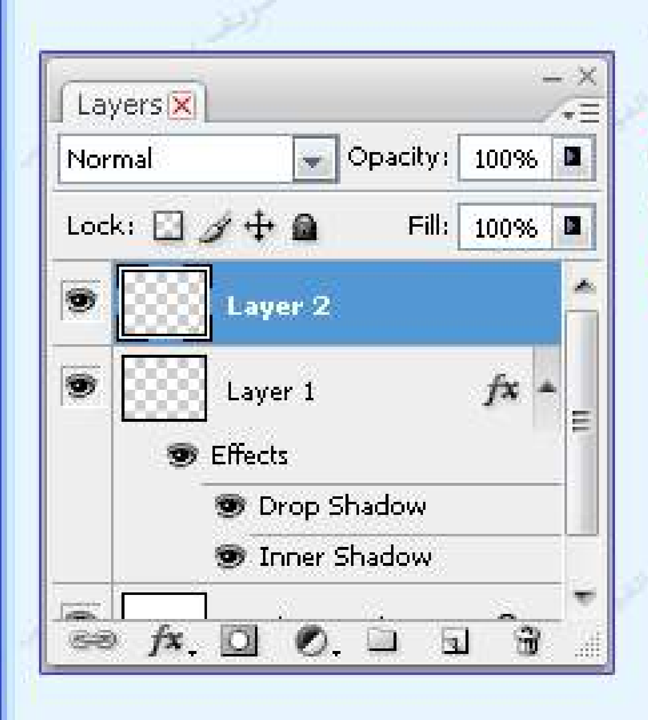


بعد أن قمنا بعمل الأنماط في الصفحة السابقة وضغطنا على OK نلاحظ ان الأنماط تم إدراجها تحت الطـــبقة رقم (١) (Layer 1) كما هو موضح في الصورة المجاورة ...

عندما نريد التعديل على النمط نقـوم بالضغط على النمط نفسه مرتين متتاليتن كما في المستطيل الأحمر في الصورة المجاورة..

وعندما نريد إخفاء النمط نضغط عـلى رمز العين والمحدد باللون الأزرق وبعدها سنلاحظ اختفاء العــين واختفاء النمط من عناصر الطبقة ولإظهار النمط مره اخرى نضغط على مكان العين سنلاحظ أن العين ظهرت وظهر النمط على عناصر الطبقة ...

كيفية نسخ النمط من طبقة ولصقه في طبقة أخرى :-



أحيانًا نقوم بعمل أنماط كثيره على طبــقة من الطبقات ونحتاج أن نقوم بعملها على طبقة أخرى ومــــن غير المنطقي أن نقوم بتكرار نفس الخطوات فهذا ممل جدًا لذا نحتاج الى نسخ النمط من الطبقة اللي تحتوي على الأنماط ولصقها في الطبقة التي نريد لها نفس النمط ...

أمامنا في الصورة المجاورة طبقتين الأولى (Layer 1) تحتوي على نمط والثانية (Layer 2) لا تحـتوي على نمط سنـرى الآن كيف نقوم بنسخ النمـط من الطبـــقة الأولى (Layer 1) ولصقها في الطبقة الثانية (Layer 2) ...

نتابع في الصفحة الثامنة ...



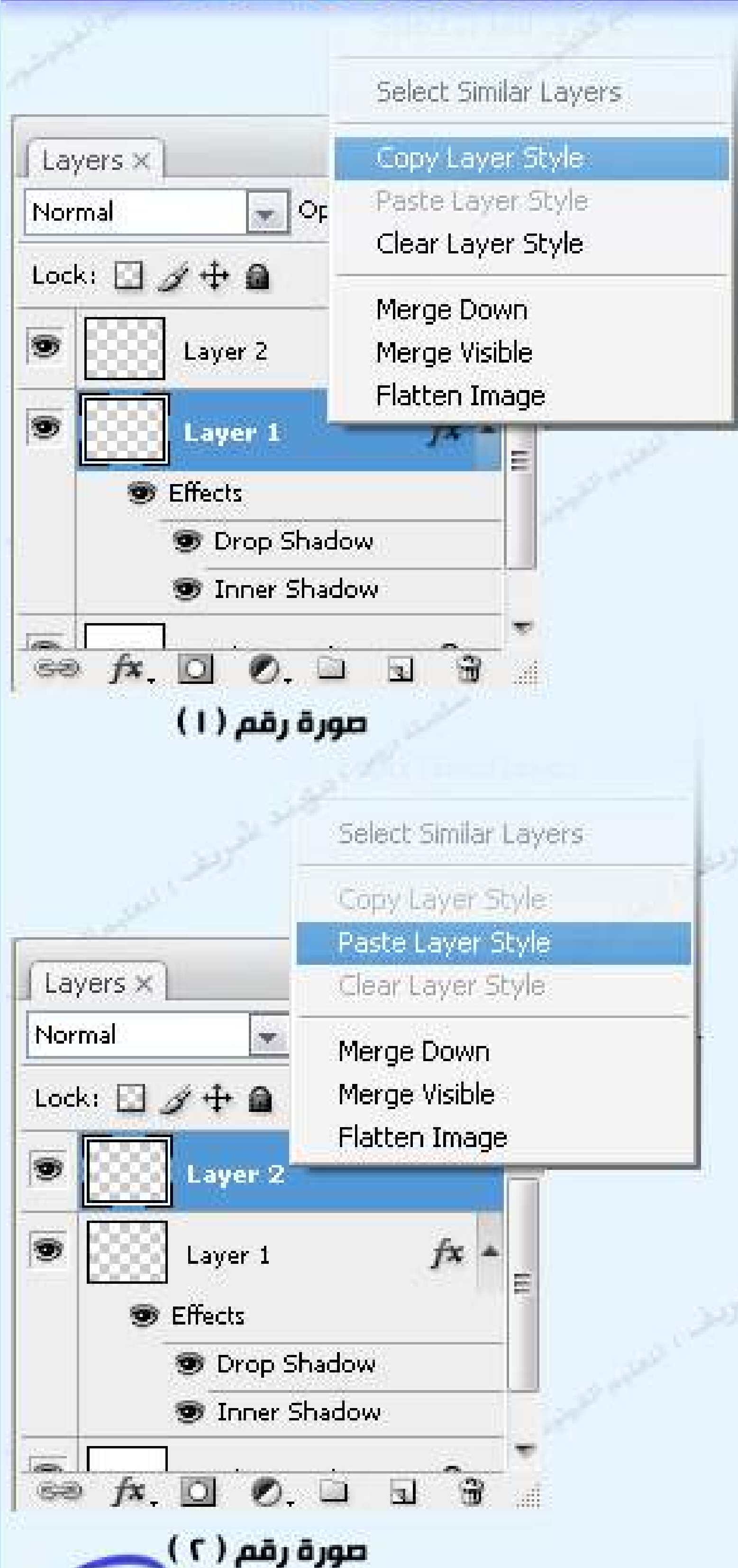




الآن نقوم بالضغط على الطبقة الأولى (Layer 1) وبعد أن تتحدد نقوم بالضغــــــــــط على زر الفأرة (الماوس) الأيــــمن ستخرج لنا قائمة طويلة نختار منها Copy Layer Style كما في صورة رقم (١) ...

بعد ذلك ننتقل للطبقة الثانية (Layer 2) ونقـوم بالضغط عليها لكي تتحدد ثم نضـــغط بزر الفأرة الأيمين ستخرج لنا قائــمة طويلة نخــتار منها Paste Layer Style كما في صورة رقم (٢) ...

بعد ذلك سـنلاحظ أن النــمط تم إدراجـــه تحت الطبقة الثانية (Layer 2) وبـذلك نكون قد لصقنا كلا النمطين بكل سهولة ...



صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

بالمناسبة :)

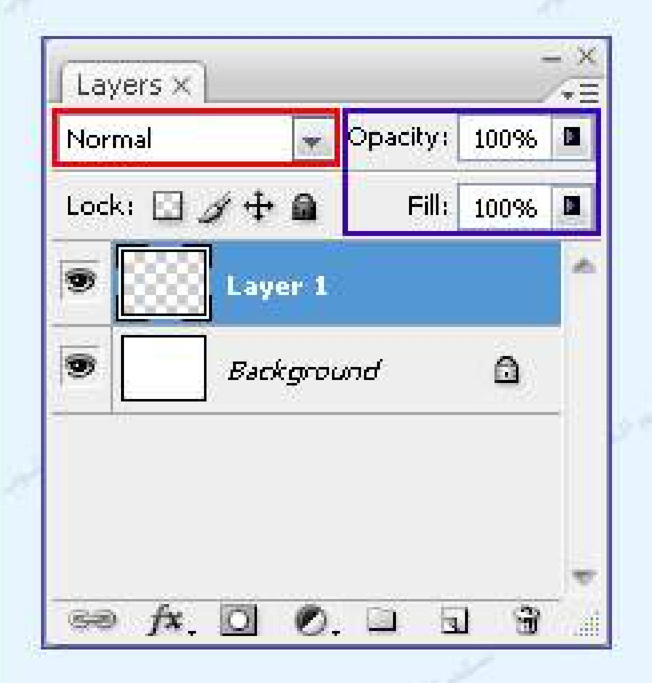
قبل أن أنتقل للصفحة الموضع التالي

أحب أشير إلى نقــطة بسيطة وهي حذف الأنماط من الطبقة يتم حذف الأنماط بالضغط على زر Clear Layer Style

طبعاً هذا الزر موجود في نفـس القائمة الموجودة في صورة رقم (١) ...



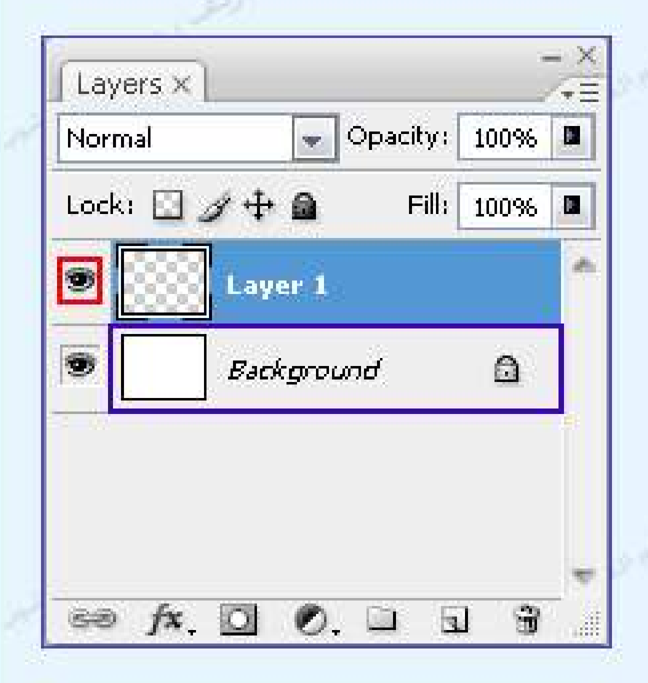
نقاط أخيرة في الطبقات :-



النقطة الأولى :

في الصورة المجاورة وتحديدا القائمة المحددة باللون الأحمر هي قائمه فيها مجموعة النظم التي تؤثر على الطبقات مع العلم أن كل طبقة يمكن تغيير نظامها ...

أما العنصرين المحـددين باللون الأزرق فهما خاصين بالتظليل فلـو عندنا صورة في طـبقة وقما بتخفيف النسب سنلاحظ أن الصورة سوف تبهت ولو قللنا النسب أكثر ســوف تصبح الصورة شفافة وهكذا ..



النقطة الثانية :

في الصورة المجاورة وتحديدا المربع المحدد باللـون الأحمر نلاحظ وجود رمز عين بمجرد الضغط على هذا الرمز سيختفي وتختفي معه العناصر الموجودة في الطبقة وهــكذا في كل طبة من الطبقات وعندما نضغط في نفس المــكان مرة أخرى يظهر رمز العين وتظهر معه عناصر الطبقة ...

بالنسبة للطــبقة التي بعنوان Background والمحددة باللون الأزرق لا يفضل أن نستـخدمها فــي بداية التصميم وإنما في نهـاية التصـميم لأن هــذه الطبــقة خاصة بخلفية التصميم ...

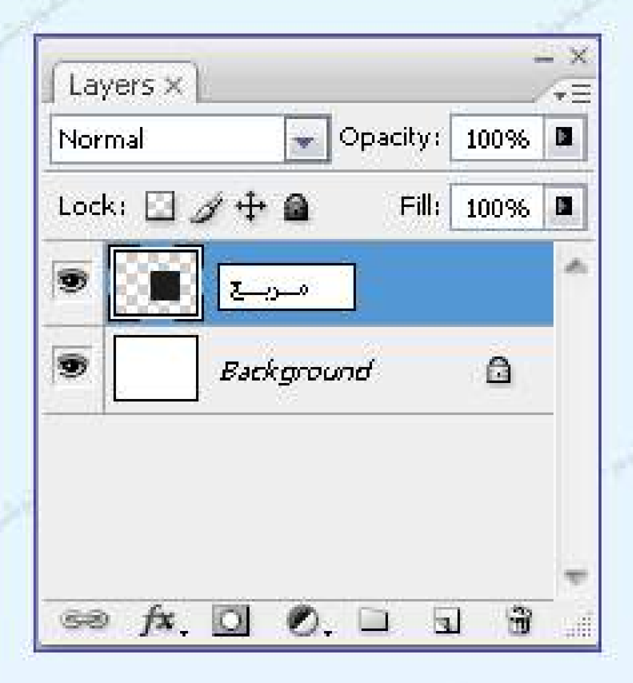
ويفضل تركها كما هي وتكون بدايتنا فـــي التصميم من الطبقة رقم (١) (Layer 1) ...





النقطة الثالثة :

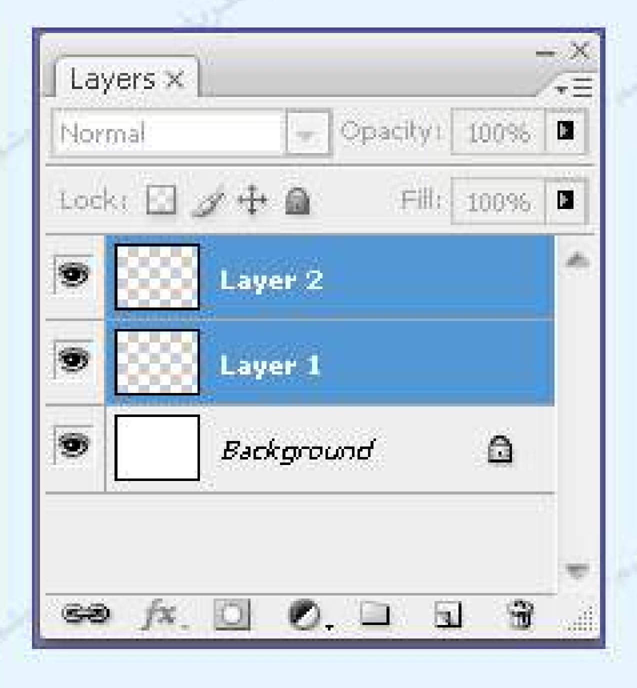
تسمية الطبقة هو مهم جدا لتنظيم التصميم لنتخيل أن التصميم مكون من ١٠٠ طبقة مثلا وأردنا أن نحرك عنصر معين فسنأخذ وقتًا طويلاً لكي نعثر على الطبقة الخاصة بالعنصر ولكن لو أننا سمينا كل طبقة بأسم العنصر فستكون المهمة سهلة جدًا جدًا ..



الطريقة سهلة جدا كل ما علينا هو أن نقوم بالضغط على كلمة (Layer 1) مرتين متتاليتين سنلاحظ أن الاسم تحرر نقوم بالتسمية ثم نقوم بالضغط على الطبقة بعد كتابة الاسم وبهذا نكون قد سمينا الطبقة ...

النقطة الرابعة :

دمج الطبقات يتم بين طبقتين فأكثر وهنا سأضرب مثال على طبقتين والطريقة سهلة جدا ..



نقوم بتحديد الطبقتين وقد ذكرت طريقة تحديد الطبقتين مع بعضهما سابقًا في طريقة الربط بين الطبقات صفحة رقم (٤)

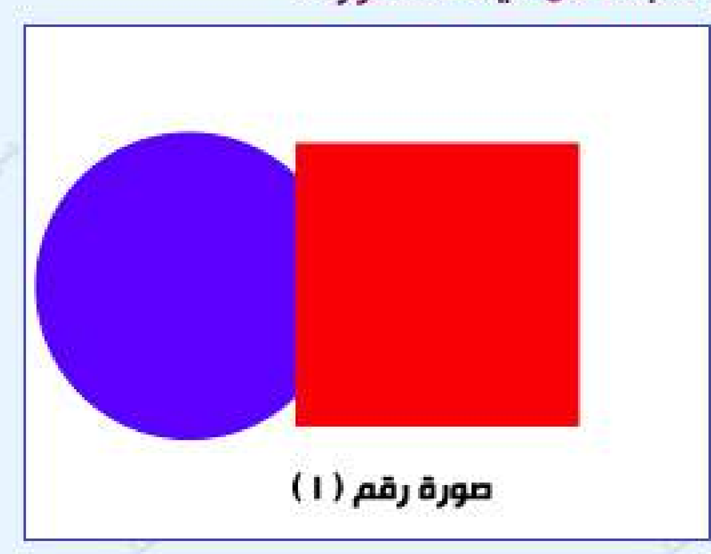
بعد أن نحدد الطبقتين نقوم بالضغط على Ctrl + E سنلاحظ بعدها أنه تم دمج الطبقتين في طبقة واحدة ...



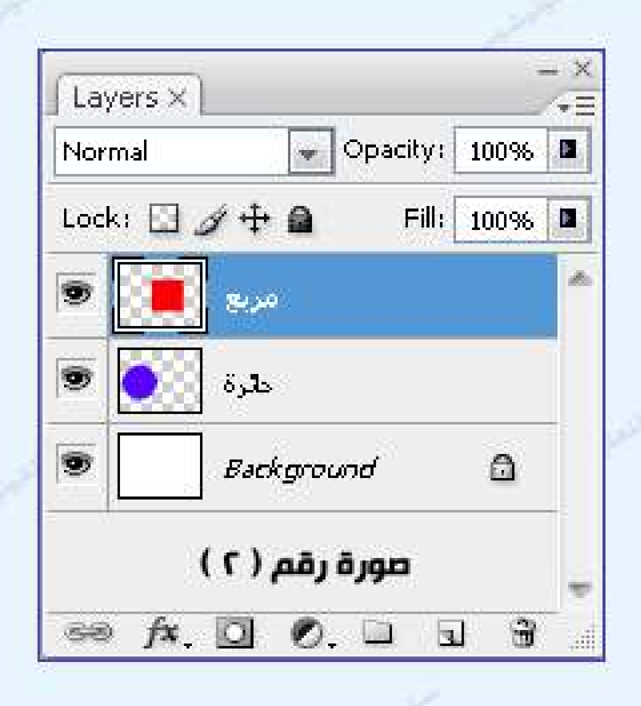


النقطة الخامسة :

في هذه النقطة سنعرف على أن ترتيب الطبقات له تأثير على عناصر الطبقة من حيث الظهور ...



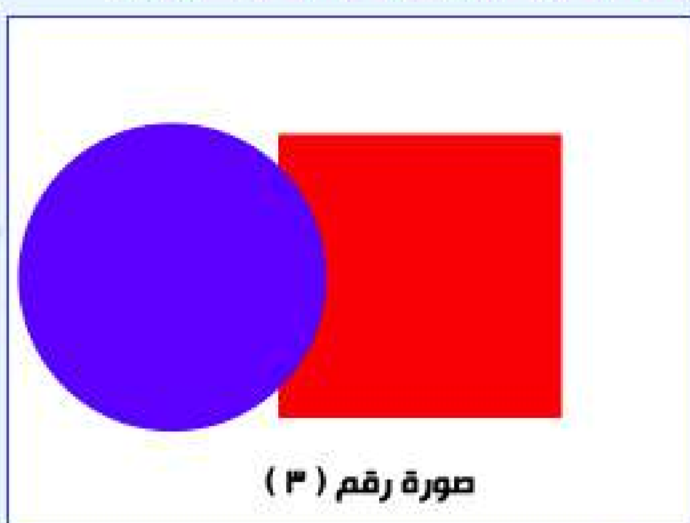
صورة رقم (١)



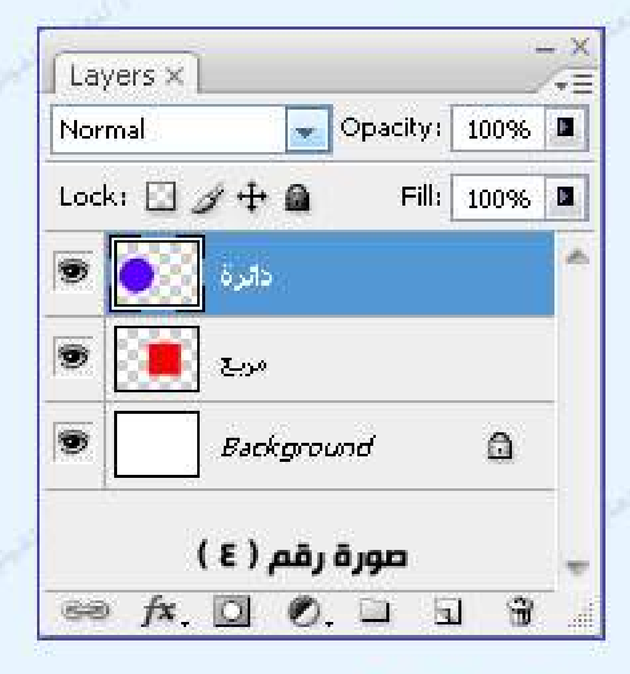
صورة رقم (٢)

في الصورة رقم (١) نلاحظ أن الدائرة ليست ظـــــــاهرة بشكل كامل في حين أن المربع ظاهر بشكل كامل السبب في ذلك في الصورة رقم (٢) لأن طبقة المربع فوق طبقة الدائرة ...

أما في الصورة رقم (٣) فهي عكس الصورة رقم (١) وذلك لأننا نقلنا طبقة الدائرة فوق طبقة المربع ...



صورة رقم (٣)



صورة رقم (٤)

عندما نريد أن ننقل طبقة نضغط عليها ونستمر في الضغط ونرفعها للأعلى أو الأسفل حـــسب المطلوب ...

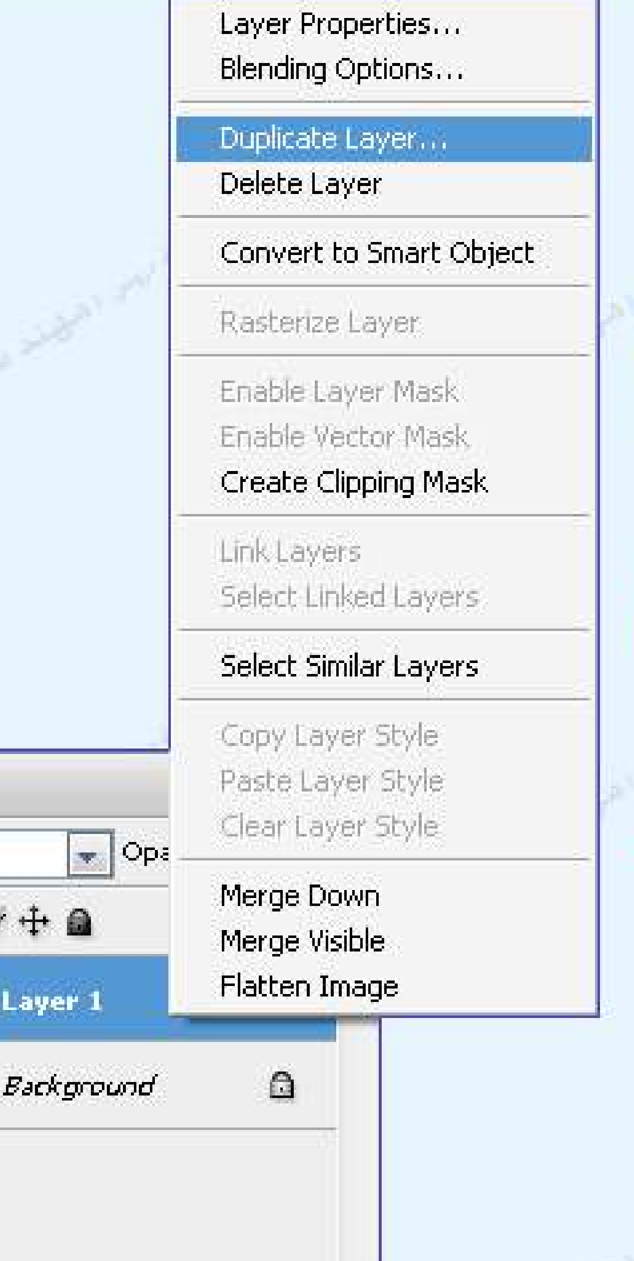


النقطة السادسة والأخيرة :

مضاعفة الطبقة يعني تكرارها ...
وهنا يمكننا أن نضاعف طبقة أو أكثر ...

الطريقة كالآتي :

نقوم بالضغط على الطبقة المراد تكرارها ونقوم بالضغط على زر الفـــأرة الأيمن ستخرج لنا قائمة نختار منـها الأمر Duplicate Layer كـــما في الصورة المجاورة ...



بعـــد ذلك سنـلاحظ أنــه تــم تكـرار الطـبقة مرة أخـرى لو كـــان اســم الطبقة (Layer 1) ستكون النسخة منها (Layer 1 copy) ...

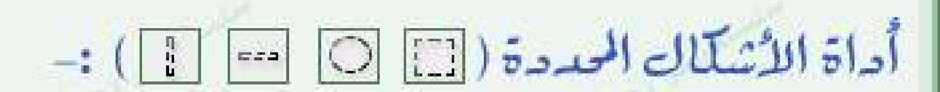
* لو أردنا مضاعفة طبقتين أو أكثر نقوم بتحـديد الطبقتين ونطبق نفس السابق ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الثاني))



الجزء الأول

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هاتين الأداتين وهما موضحتين على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق .. إذاً فلنستعد ونتوكل على الله ...



في البداية نضغط ونستمر في الضغط على الأداء المحددة باللون الأحمر سنلاحظ خروج قائمة صغيرة تحتوي على أربعة عناصر كما في الصورة التي في الأسفل ...

في هذه القائمة نرى أربعة أشكال هي المستطيل والبيضاوي وخط أفقي وخط عمودي على الترتيب من الأعلى إلى الأسفل ..

- Rectangular Marquee Tool M
- Elliptical Marquee Tool M
- Single Row Marquee Tool
- Single Column Marquee Tool

نلاحظ أيضاً وجود حرف (M) بجانب المستطيل و الشكل البيضاوي هذا الحرف هي اختصارها على لوحة المفاتيح فعندما نضغط على حرف (M) يأتي المستطيل وعندما نضغط على الحرف + Shift يأتي الشكل البيضاوي وهكذا مع بقية الأدوات القادمة ...

وطبعاً عندما تظهر القائمة نختار منها الأداة التي نريدها وكل أداة من الأدوات يوجد في زاويتها السفلية مثلث صغير ( ) فهي تحتوي على قائمة ...

أيضاً نوضح مرة أخرى

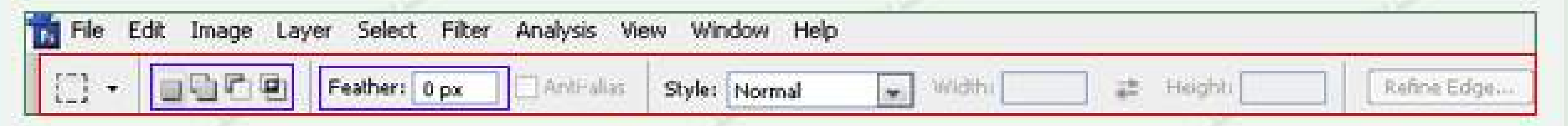
بضغطة واحدة على الأداة يتم اختيارها وبالضغط المستمر علأى الأداة تخرج قائمتها إن كان لها قائمة وأقصد بالضغط المستمر أن نضغط مرة واحدة ونستمر ضاغطين على زر الماوس وليس أن نضغط أكثر من مرة ...





خيارات الأداة في الأشكال المحددة :-

ذكرنا سابقًا أننا عندما نضغط على الأداة تظهر خيارتها في شريط خيارات الأداة .. وعنـــدما نضغط على أداة الأشكال المحددة تظهر خياراتها كما في الصورة في الأسفل والمحددة باللون الأحمر ..

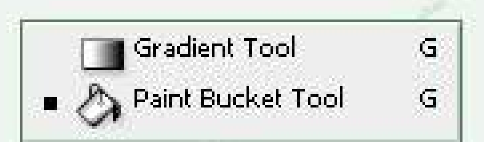


في هذا الشريط سنقوم بالتعرف على العناصر المحددة باللون الأزرق في التطبيق الذي سنأخذه في نهاية هذا الدرس بإذن الله تعالى ..



أداة وعاء الدهان ( ) والتدرج اللوني ( ) :-

عندما نظهر القائمة للأداة كما عرفنا ذلك سابقًا نلاحظ أيضًا وجـــــود حرف (G) بجـــانب أداتي وعاء الدهان و التدرج اللوني هذا الحـرف هو اختصارهـــمـــا على لوحـــة المفاتيـــح ..



أداة وعاء الدهان :

تقوم هذه الأداة بالتعبئة اللونية بمعنى آخر تقوم بالتلوين ولكن بلون واحد فقط وهذا اللون نختاره من المربع الموجود في أسفل صنـــدوق الأدوات والمحـــدد باللون الأحمر وأيضًا تقوم هذه الأداة بالتلوين بالحشو (Pattern) - باترن - وسنعرف ذلك عن قرب في التطبيق في نهاية هذا الدرس ...

وأما الأن فسنتعرف على شريط خيارات أداة وعاء الدهان ..

ولكن في الصفحة التالية ... :)



خيارات الأداة في وعاء الدهان :-

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help
Foreground | Mode: Normal | Opacity: 100% | Tolerance: 32 | Anti-alias | Contiguous | All Layers

هذه هي خيارات أداة وعاء الدهان سنتعرف على العناصر المحددة فيها باللون الأزرق و البنفسجي و الزهري ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذه قائمة توجد فيها خيارين :-
الخيار الأول (Foreground) وهو خيار التعبئة بالألون بمعنى أننا نختار لون واحد للتلوين من مكان اختيار الألون في صندوق الأدوات وقد وضحناه سابقًا وسيتضح أكثر في التطبيق ...

الخيار الثاني (Pattern) وهو خيار التعبئة بالحشو أو بالباترن كما هو شائع والحشو هذا عبارة عن شكل يتم تكراره في شكل منتظم وعندما نختار هذا الخيار نقوم بإختيار أشكال الحشو من القائمة المحددة باللون البنفسجي وسيتضح هذا الكلام أكثر في التطبيق بإذن الله ...

أما المستطيل المحدد باللون الزهري :-
هذه نسبة التظليل وكلما قللنا النسبة كلما قلت قوة اللون وبالاستمرار في تقليل النسبة يصبح لون التعبئة أو تعبئة الحشو شفاف ...

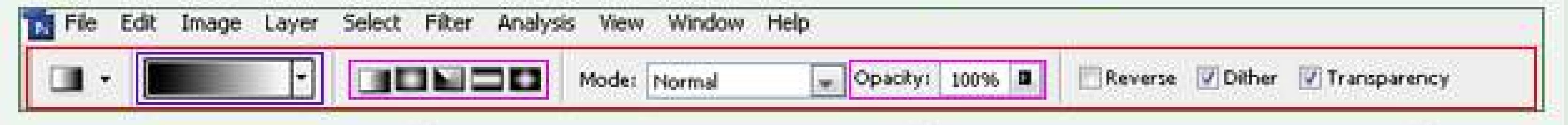
أداة التدرج اللوني :
في البداية يجب أن نفهم ما معنى تدرج لوني؟
التتدرج اللوني معناه لونين أو أكثر متداخلين مع بعضهما البعض ونقوم نحن بإختيار هذه التدرجات اللونية من قائمة معينة كما يمكننا أن نغير من ألوان التدرجات ويمكننا أن نعمل تدرجات خاصة بنا وهذا بإذن الله سنعرفه لا حقًا لأننا نتعلم خطوة بخطوة فعلينا الصبر وعدم الاستعجال ...

وأما الأن فسنتعرف على شريط خيارات أداة التدرج اللوني ..
ولكن في الصفحة التالية ... :)





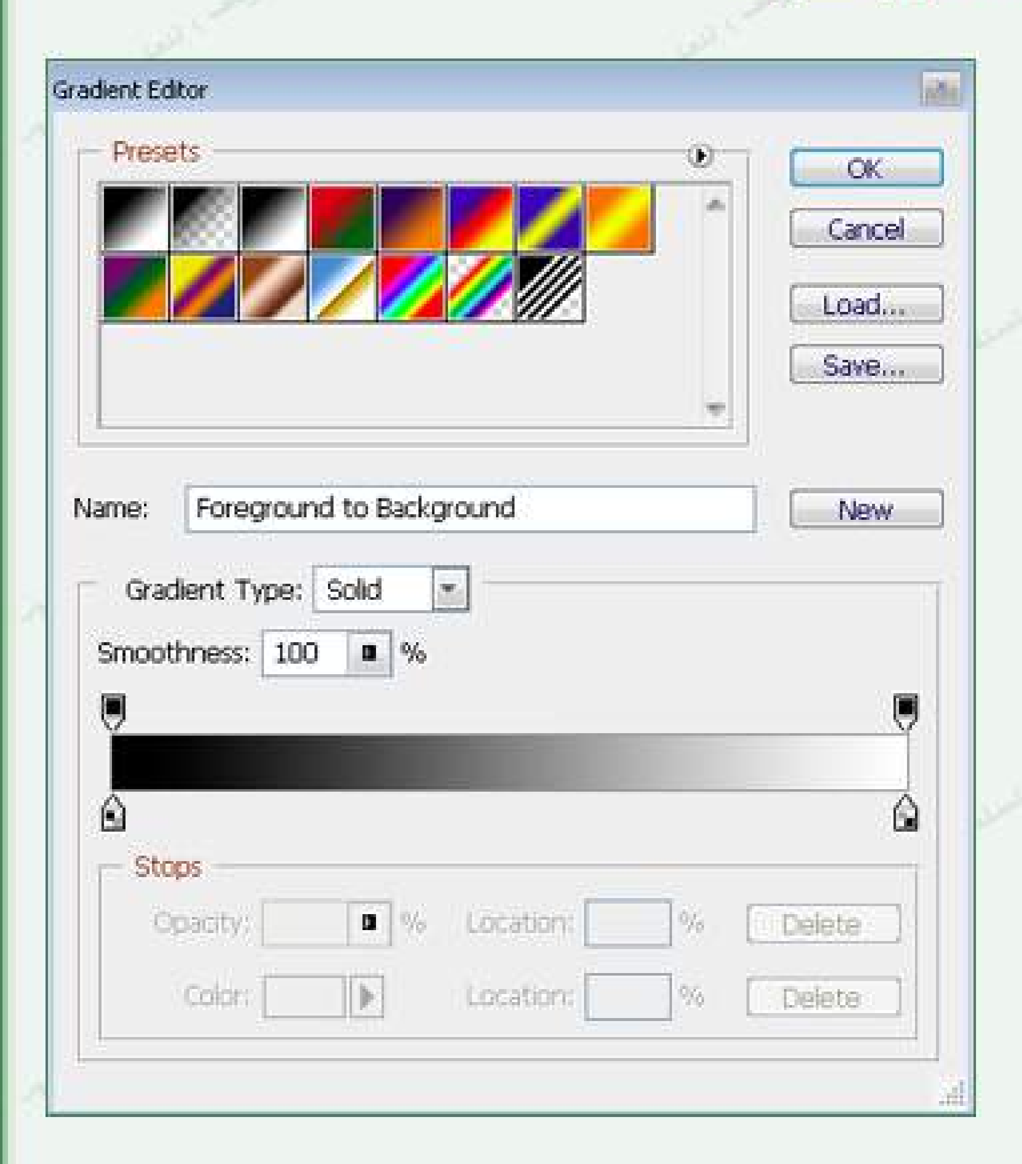
خيارات الأداة في التدرج اللوني :-



هـذه هي خـيارات أداة التدرج اللوني وسنتعرف عـلى العـناصر المحـددة فيـها باللون الأزرق و البنفسجي : وهي عبارة عن مجموعة أشكال معينة للتدرج وأظن أنها مفهمومة بمجرد النظر فقط ..
أما الزهري : فقد تعرفنا عليه سابقاً وقلنا أنه خاص بالتظليل ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق :-
نقوم بالضغط على هذا التدرج ستخرج لنا هـذه النافـذة الموجـودة فـي الصورة المجاورة وفيها عدد من التدرجات اللونيـة ...

على سبيل المثال عندما قمت بالضغط على التتدرج الأول وبعد أن ضغط عليه ظهر في الأسفل بصورة أكثر وضوحاً وكذلك عندما نضغط على أي تدرج من التدرجات سيظهر بشكل أوضح في الأسفل ...



سنتعرف بعون الله في الصفحة القادمة على :-
- كيفية التحكم في تظليل التدرج ..
- كيفية تغيير لون التدرج ..





- كيفية التحكم في تظليل التدرج ..

نلاحظ في الصورة المجاورة :

أنه تم تحديد عنصرين وقائـــمة باللون الأحمر وتم تلوينهم جميعاً بلون واحد لارتباطهم ببعض وهذه القائمة خاصة بنسبة التظليل فمن الممكن أن يكون التدرج شفافاً من ناحية وغير شفاف من ناحية أخرى

بمعنى أوضح :

نحن الآن ما عنصرين وهذاين العنـــصرين غير ثابتين فهما عنصرين لأن التدرج بين لونين هـــما الأبيض والأسود أما لو كان التدرج بين ٣ ألوان مثلا فسنجد ٣ عناصر وهكذا ...

والطريقة تكون كالآتي :

نقوم بالضغط على العنـــصر المراد تغيير التظليل عنده ثم نقوم بتغيير نسبة التظليل ..

- كيفية تغيير لون التدرج ..

في الصورة المجاورة :

قمت بالتحديد باللون الأزرق للعنـصرين في الأسفل والقائمة لارتباطهم ببعض وعلينا أن ننتبه العصرين السابقين كانا في أعلى التـــدرج أما العنصرين هنا في أسفل التدرج والقائمة هناك في الأعلى وهنا في الأسفل ...

والطريقة تكون كالآتي :

نقوم بالضغط على العنـــصر المـراد تغيير اللون عنده ثم نقوم بالضغط على مربع اللون والمحدد باللون البنفسجي ستخرج لنا نافـذة نختار منـهـا اللون الذي نريده ثم نضغط OK سنـجد بعدها أن اللون في التدرج تغير ..

تطبيقات على الدرس :-

في هذا التطبيق سنتعرض للمعلومات السابقة ولكن بشكل عملي ومباشر ..

التطبيق الأول

من قائمة File نختار أمر New ونختار مقاسات حسب رغبتنا وأنا هنا سـأختار ٤٠٠ X ٣٠٠ و دائما يكـون أول رقم للعرض و ثاني رقم للطول .. سيخرج لنا العمل بهذا الشكل كما في الصورة التي في الأسفل ...

Adobe Photoshop CS3 Extended

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

Auto-Select: Group Show Transform Controls

Untitled-1 @ 100% (RGB/8)

هذه المنطقة البيضاء تسمى :-
منطقة العمل

عندما أذكر منطقة العمل في
الصفحات القادمة فأنا أقصـد
هذه المنطقة ...

100% Doc: 351.6K/0 bytes

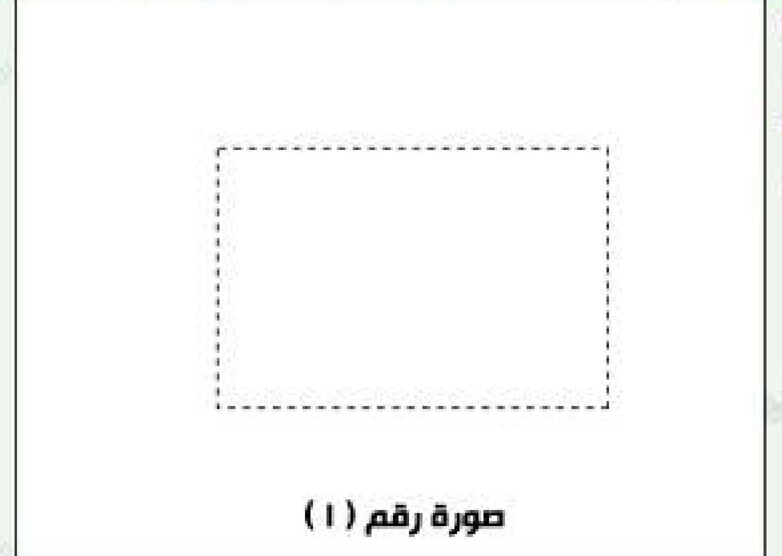




تطبيقات على الدرس :-

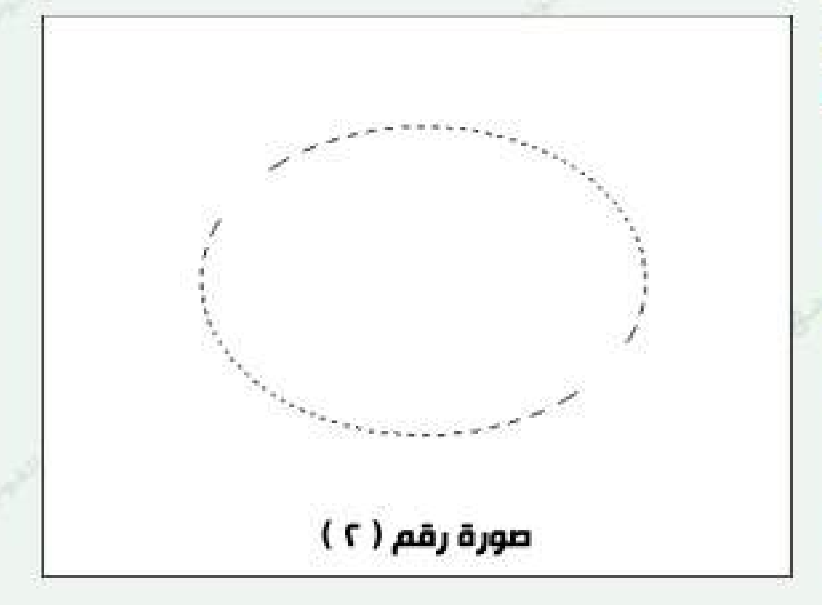
بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ودائمًا أول خطـــوة بعد فتح العمل هــــو إنشاء طبقة جديدة ،، قد يسأل سائل كيف نقوم بإنشاء طبقة جديدة فأقول راجع الدرس الثاني صفحة رقم (٢) ...

بعد ذلك نقوم بإختيار أداة الأشكال المحددة و لنختار مثلاً شكل المستطيل بعد ذلك نذهب إلى منطقة العمل ونضغط ونقوم بالسحب ونرسم مستطيل كما في الصورة رقم (١) وهناك معلـومة جديدة أود إضافتها عندما نريد أن نرسم مربـــع بأداة الشكل المستطيل قبل أن نبدأ في الرسم نضـغط على Shift ونحن مستمرين في الضغط على هـــذا الزر نبدأ في الرسم سنلاحظ أن الشكل الذي يتـم رسمه هو مربع وليس مستطيل ...



صورة رقم (١)

سنلاحظ بعد الرسم أنه تم رسم تحـديد على شكل مستطيل ولكي نلغي هذا التحـــديد نضغط على Ctrl + D أو من القائمة الرئيـــسية Select نختار الأمر Deselect وهذه المعلومة جـديدة وتنطبق على أي تحديد في هذا البرنامج وأيضًا لو ضـــغطنا على Shift + Ctrl + D يتم إعادة التحـــديد أو من لقائمة الرئيـــسية Select نختار الأمر Reselect ..



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نجرب الشكل البيضاوي ونقـــوم برسم الشكل كما رسمنا المستطيل وعندما نضغط على Shift مع الرسم يتم رســـم دائرة وكلنـا نعرف الفرق بين الشكل الدائري والبيضاوي وقد قـــمت برسم شكل بيضاوي كما في الصورة رقم (٢) ...

أما شكل الخط الأفقي والعمودي فهـي لا تحتاج إلى شرح لأنها واضحة جربوها فقط ...





تطبيقات على الدرس :-

أحيانًا بعد رسم الشكل نحتاج إلى تحريكه من مكانه إلى مكان أخر والأمر بيسط جدًا بعد الرسم وبنفس الأداة نضغط على الشكل المرسوم في منطقة العمل ونحركه إلى المكان الذي نريده ...

الأن سنتعلم على هذه الخيارات المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...

الخيار الأول ( ) :-

هذه الخيار اسمه تحديد جـديد أي أننا نرسم الشكل كما هو فـي الصورة رقم (١) وسنفهم هذا الكـلام أكثر عندما نشرح الخيارات الأخرى ..

صورة رقم (١)

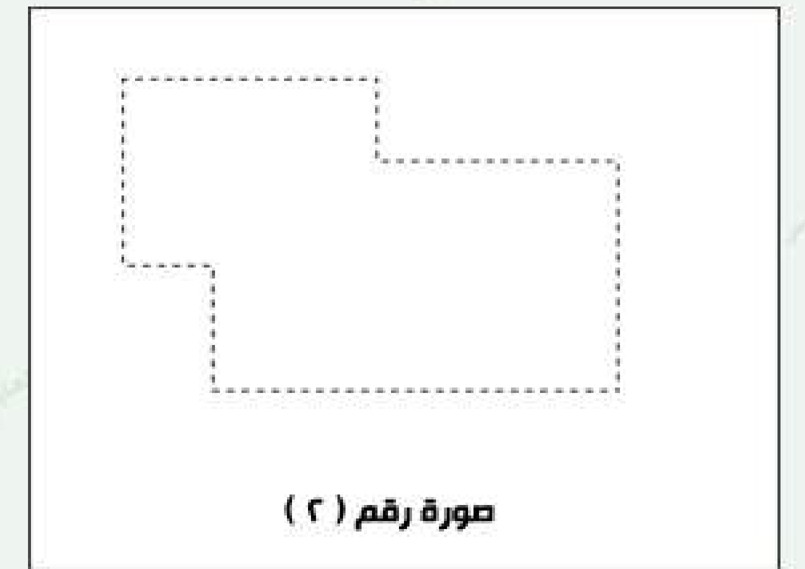
هذه الصورة سنحتاجها في الصفحة القادمة

سنبدأ ترقيم الصور في الصفحة القادمة من (٣)

الخيار الثاني ( ) :-

هذا الخيار اسمه إضافة إلى التـحديد

في الصـورة رقم (١) قمنا برسم مستطـيل ما رأيكـم لو أردنا رسـم مستطيل يمر داخل المـستطيل المرسوم نقـوم بالضغـط علـى هذا الخـيار ونقوم بالرسم على المستطيل المرسوم سيخـرج لنا الشـكل كـما فـي الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)





تطبيقات على الدرس :-

في الصفحة السابقة باعتبار الصورة رقم (١) هي الأصل سنطبق عليها الخيارات التالية :-

الخيار الثالث ( ) :-

هذا الخيار اسمه طرح من التحديد عندما نقوم برسم مستطيل على المستطيل السابق فالمنطقة التي سيتقاطع فيها المستطيلان سيتم طرحها من التحديد كما في الصورة رقم (٣) ..

صورة رقم (٣)

الخيار الرابع ( ) :-

هذا الخيار اسمه تقاطع مع التحديد عندما نقوم برسم مستطيل على المستطيل السابق فالمنطقة التي سيتقاطع فيها المستطيلان سيتم تحديدها كما في الصورة رقم (٤) ..

صورة رقم (٤)

هذه الخيارات الأربعة السابقة التي وضحناها تنطبق على كل الأشكال المحددة وأنما أخذنا المستطيل كمثال فقط ...

كما أن هذه الخيارات ستقابلنا في بعض الأدوات القادمة فأوضح من الآن أن لها نفس الوظيفة فقط سنشير إليها كإشارة بسيطة ولن نقوم بتوضيحها كما وضحناها الآن ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

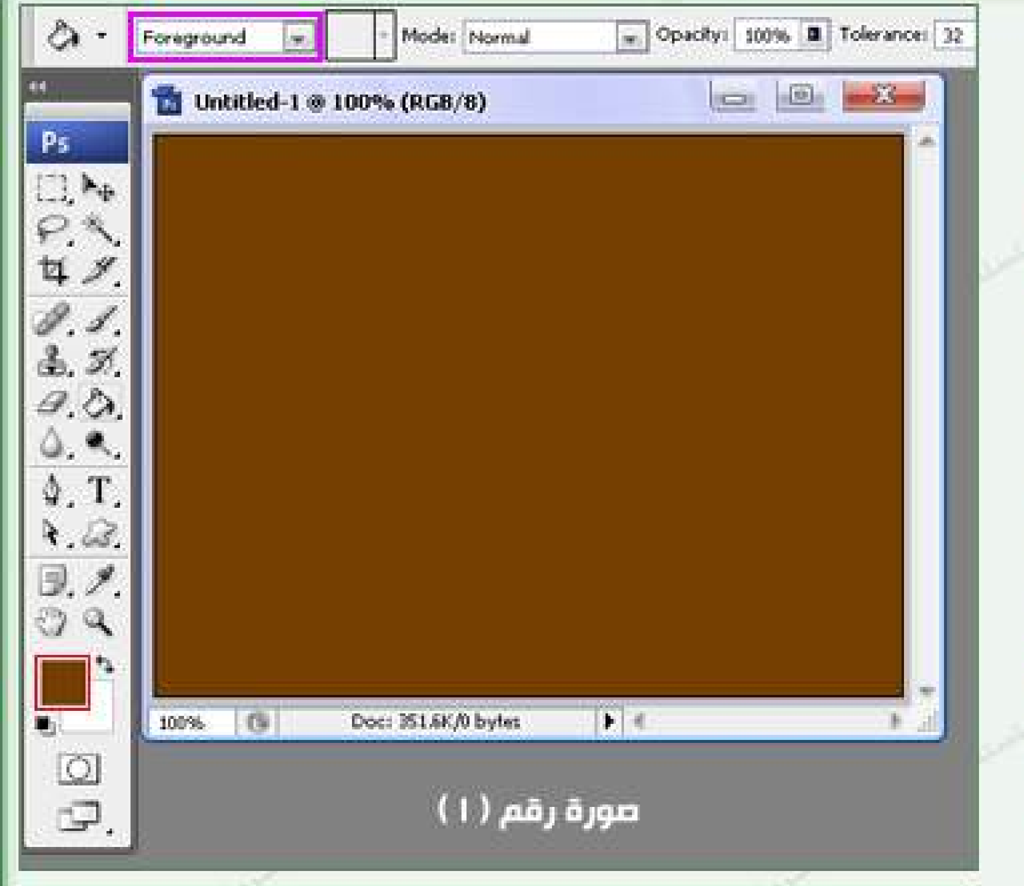
من قائمة File نختار أمر New ونختار مقاسات حسب رغبتنا وأنا هنا سأختار ٤٠٠ X ٣٠٠ سيخرج لنا العمل بهذا الشكل كما في الصورة التي في الأسفل ...

الشكل المحدد باللون الأزرق هو الإستعراض (Navigator) من خلاله نقوم بتكبير منطقة العمل وتصغيرها عن طريق الضغط على الزرين المحددين باللون الأخضر كما هو موضح في الصورة مع العـــلم أن الحجم الطبيعي الذي يعطينا حجم التصميم الحـقيقي هو 100 ٪ كما هو محـــدد باللون البني ..

أما الشكل المحدد باللون البنفسجي هو الألوان (Color) وهو يساعدنا في اختيار الألوان ...

تطبيقات على الدرس :-

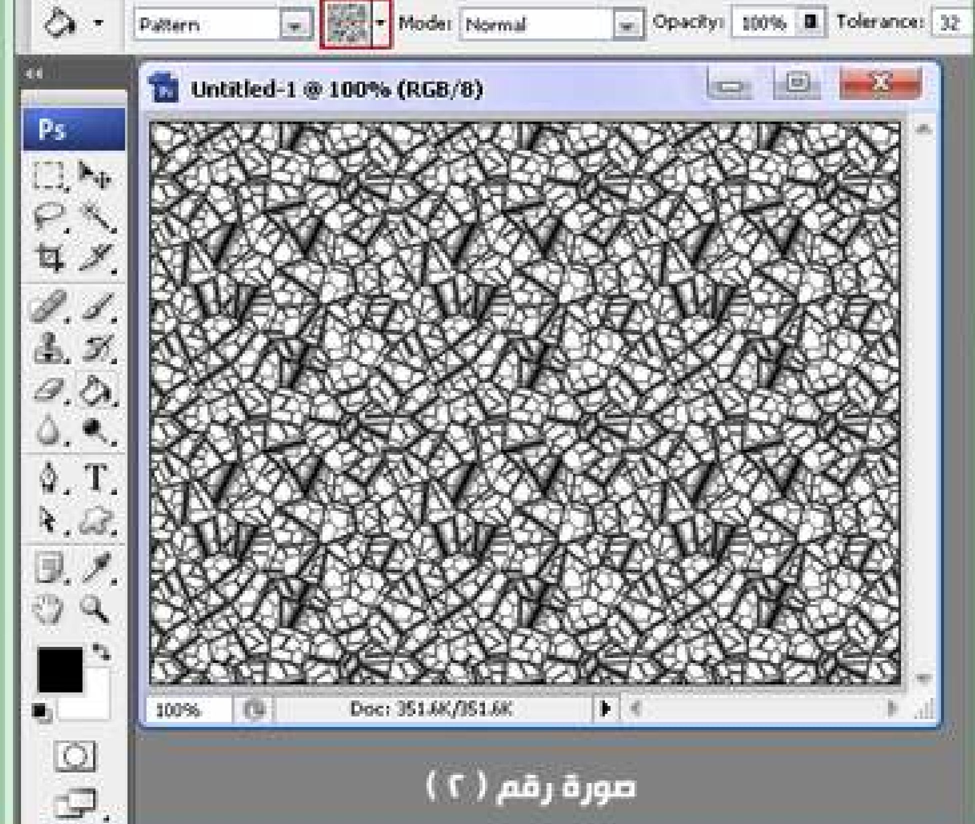
بعد أن نقوم بإنشاء طبقة جـــديدة كما تعودنا دائـــمًا بـــعد فتح أي عمل جديد :) نختار أداة وعاء الدهان من صندوق الأدوات لاحظوا أننا أخترنا من القــــائمة المحـــددة باللون البنفسجي والموجـــودة في شريط الخيـــــــــارات الخـــــيار Foreground لكي نقوم بالتعبئة باللـــون بعد ذلك نختار اللون الذي نريده من المـــــــربع المحدد باللون الأحمر نضغط عليــه ستخـــرج لنـــا نافذة نختار منهــــا اللــــون الذي نريـــده ثم نضغط OK بعد ذلك ننتقل إلى منــطقة العمل ثم نضغط ضغطة واحـــدة ســيتغير اللـــــون الأبيـــــض إلى البـــــني كـــما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

عندما نريد التعبئة بالحــشو (الباترن) نختار من القائمة الموجودة في شريط الخيارات الخيار Pattern وبعدها نـختار مــن القائمة المحددة باللون الأحمر شــكل الحشو الذي نريده وبعد ذلك نقـــوم بالضـــغط على منطقة العمـل سنلاحظ أن منـطقة العـــمل تم تعبئتها بالحشو (الباترن) كمـــا فـــي الصورة رقم (٢) ...





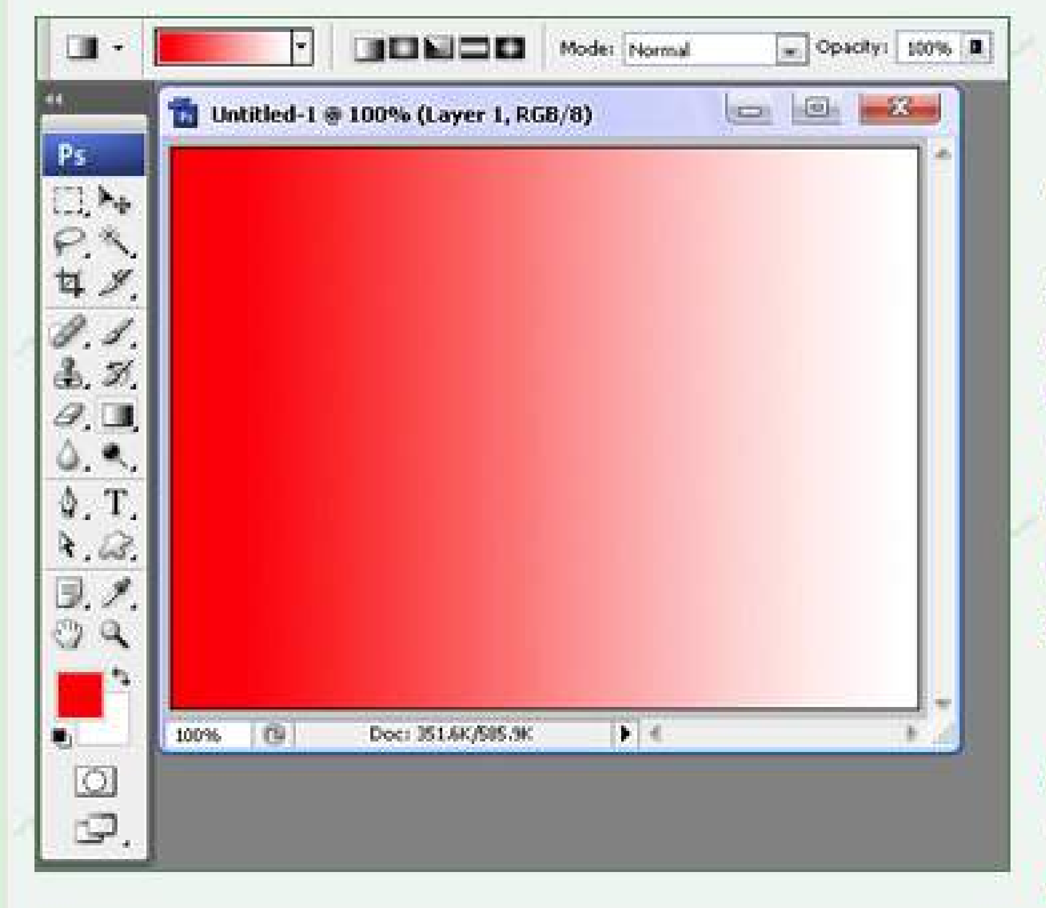
صورة رقم (٢)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ثم نختار أداة التدرج اللوني من صندوق الأدوات وبعدها نقوم بإختيار التدرج الذي نريده وقد وضحنا سابقًا كيف يتم ذلك ....

بعد أن نختار التدرج نختار شكل التدرج من خمسة أشكال ( ) وبعد أن نقوم بإختيار الشكل المرغوب نضغط على منطقة العمل ونستمر في الضغط ونسحب في أي جهة نريدها سنلاحظ ظهور خط بعد ذلك نرفع أصابعنا عن زر الفاره وبهذا نكون رسمنا تدرج كما في الصورة المجاورة ...



أحيانًا نحب أن يكون التدرج في خط مستقيم كل ما علينا هو أن نضغط على Shift ونحن نعمل التدرج سنلاحظ أن التدرج سيكون في خط مستقيم سواء بشكل أفقي أو رأسي ...

وفي ما يلي إستعراض بسيط لأشكال التدرج مع أمثلتها :-

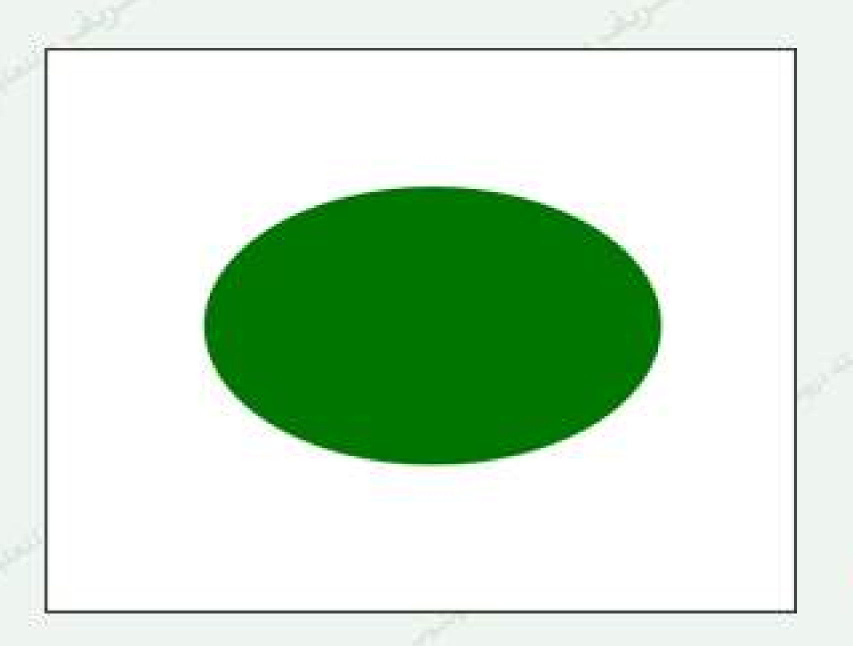




تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقــوم بإنشاء طبقة جديدة ثم نقوم مثلاً برسم شكل بيضاوي أو أي شكــــل تحبونه من الأشكال المحـــــددة وفي هذا التطـــبيق سنتعـــلم كـــيف نقوم بتعبئة هذا الشكل والطريقة تنطبق على باقي الأشكال المحددة ...



بعــــــــد أن نرســـــم الشـــــكل نختار أداة وعاء الدهـــان أو التـــدرج اللـــوني أنا هنا اخترت أداة وعــــاء الدهـــان بعد ذلك نختار اللون المناسب ونقـــوم بالضغط داخل تحديد الشكل البيضـــــاوي سنلاحظ تلون الشكل بعد ذلك نقوم بإلغاء التحديد عن طريق Ctrl + D (وقد وضـحنا معلومة إلغاء التحديد سابقًا) سيخرج لنـــا الشكـــل ملون كما في الصورة المجاورة ..

قد يسأل سائل ما الفائدة من هذا التطبيق ؟
أجيب وأقول هو سؤال رائع أما الفائدة في أننا تعلمنا :

١/ كيفية تلوين الأشكال المحددة .
٢/ أن التحديد يفصل الشكل المحدد عن باقي العناصر من حوله بمعنى أننا عنـــدما قمنا بتعبئة الشكل البيضاوي باللون الأخضر لم تتلون باقي الخلفية باللون الـخضر وإنما تلون علـــى المنطقة التي داخل التحديد وهذا ما أردت أن أوصله من خلال هذا التطبيق :) ...

هام :-
في هذا التطبيق أنا اخترت أداة وعاء الدهان كمثال فقط فالذي ينطبق على هذه الأداة ينطبق على أداة التدرج اللوني وكان من الممكن أيضًا أن اقوم بالتعبئة بالحشو أيضًا ..





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس والأخير

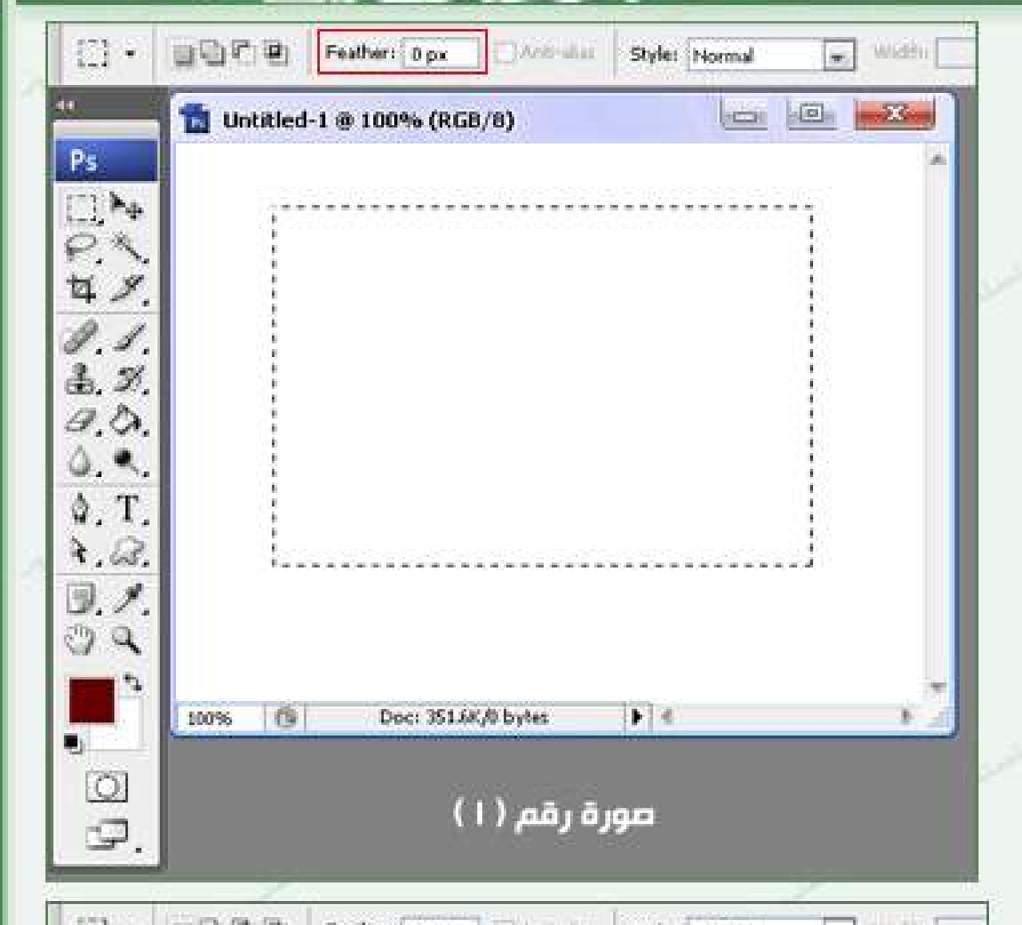
نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقـوم بإنشاء طبقة جـديدة سنتعرف في هذا التطبيق عـلى الخيار Feather الموجود في شريط خـيارات الأشكال المحددة والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ..

في هذا الخيار نضع قيمة تتـراوح بيـن (0) و (250) والوحدة تكون بالبيكـسل ويرمزلها بالحرفين px ...

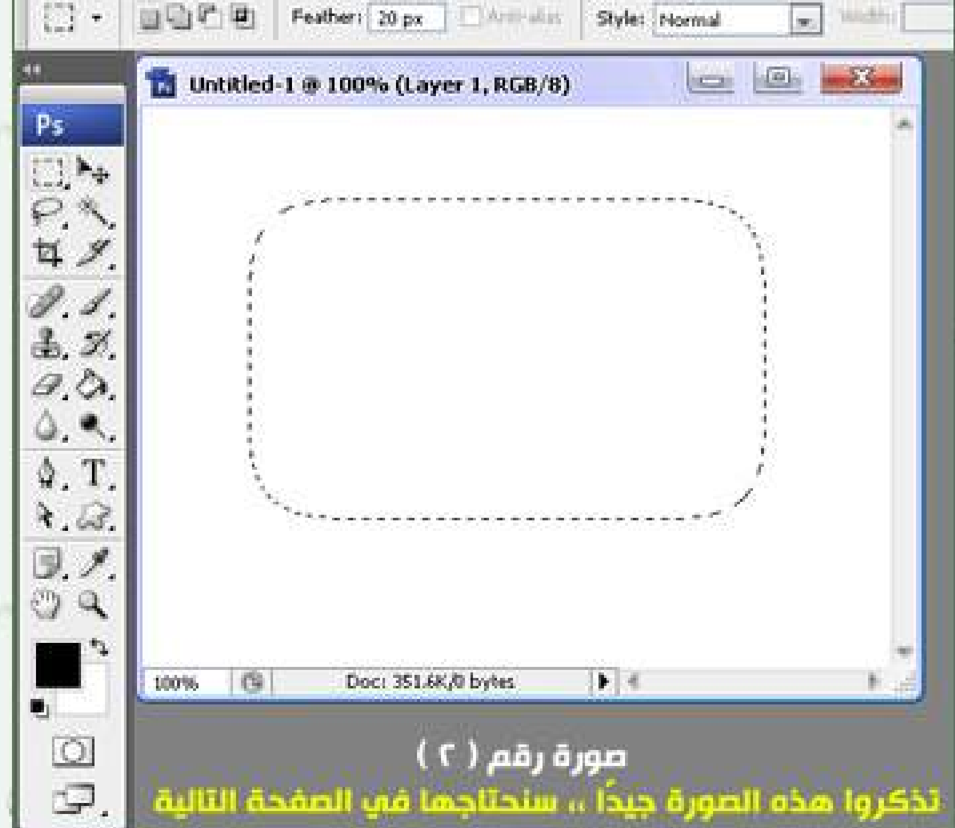
في التطبيقات السابقة كنا نرسم الشكل بقيمة 0 PX أي صفر بيكسل هذا الخـيار خاص بحـدود الشكـل المرسوم عنـدما كانت قيمتـه صفـر كان يخـرج تحـديد المستطيل كما في الصورة رقم (١) ...

تعالوا نجرب الأن :
قبل أن نقوم برسم مستطيل نغـير قيمة Feather ونعجلها 20 بيكسل مــثلا ثم نقوم بالرسم سنلاحظ أن المستطيل بـدون زوايا كما في الصورة رقم (٢) ...

قد يسأل سائل ويقول ما الفائدة من كـل هذا أقول ستعرف في الصفحة التالية :) ..



صورة رقم (١)



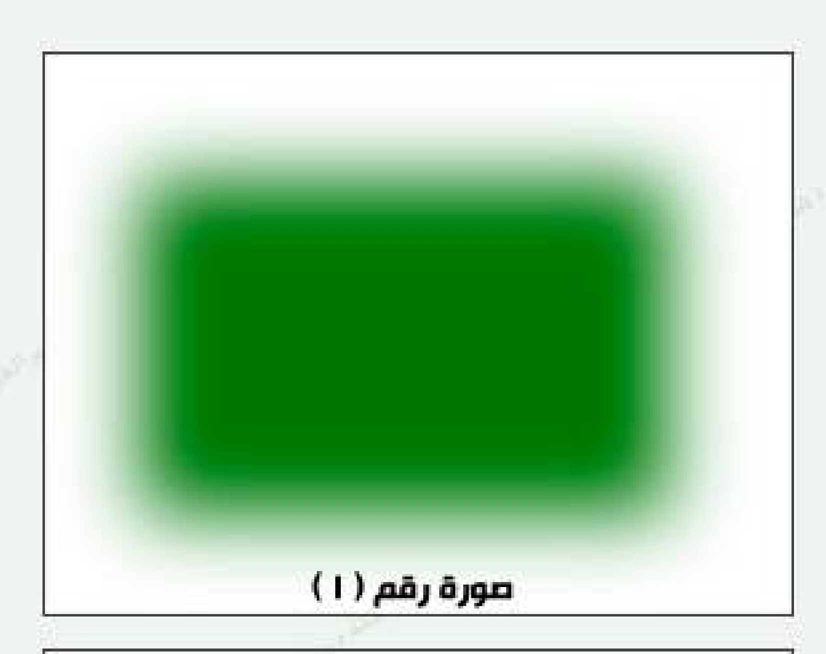
صورة رقم (٢)

تذكروا هذه الصورة جيداً ،، سنحتاجها في الصفحة التالية



تطبيقات على الدرس :-

عندما قمنا بتعبئة التحديد السابق (صورة رقم (٢) في الصفحة السابقة) خرج لنا الشكل كما في الصورة رقم (١) لاحظوا أن حدود المستطيل خرجت على شكل حد متدرج ...



صورة رقم (١)

وهكذا كلما زدنا قيمة الخيار Feather كلما زاد تدرج الحدود ...

أما عندما نجعل قيمة الخيار Feather صفر بيكسل سيخرج الشكل بدون تدرجات في الحواف كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

نقاط هامة جدًا قبل الانتهاء :

- يجب أن نكتب قيمة Feather أولاً قبل البدء في الرسم ...

- الأمر Feather سيقابلنا في أدوات أخرى ما شرحناه هنا ينطبق على جميع الأدوات التي تحتوي على الخيار Feather في شريط خياراتها ..

- ما طبقناه على المستطيل ينطبق على جميع الأشكال المحددة ...
- في هذا التطبيق أخترت التعبئة اللونية على سبيل المثال فقط وكان من الممكن أن نقوم بالتعبئة بأداة التدرج اللوني أو التعبئة بالحشو ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الثالث))





الجزء الثاني

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحه على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة التحريك ( ) :-

من إسمها سنعرف وظيفتها مباشرةً فهذه الأداة وظيفتها تحريك عناصر الطبقة وحرف (V) هو اختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح كما أن هذه الأداة ليس لها قائمة صغيرة وذلك لعدم وجود مثلث صغير في زوايتها السفلية وقد وضحنا هذا في (الدرس الثالث صفحة رقم (١))

فنعدما نريد تحريك عنصر من العناصر في التصميم نقوم :

أولاً : بتحديد الطبقة الخاصة بهذا العنصر (أي نضغط عليها) ..

ثانيا : نضغط على أداة التحريك ثم نضغط على العنصر ونحركه في المكان الذي نريده كما يمكننا أن نقوم بتحريك العنصر عن طريق الأسهم الموجودة في لوحة المفاتيح ..

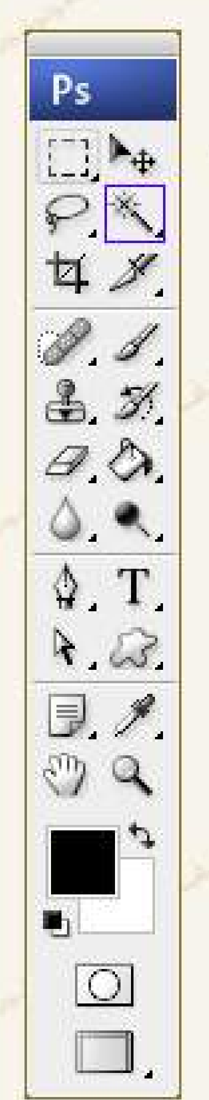
أحياناً نحتاج أن نحرك العنصر في خط مستقيم سواءًا كان هذا الخط المستقيم للأعلى أو الأسفل أو اليمين أو اليسار كل ما علينا هو أن نضغط على زر Shift أثناء تحريك العنصر ... و سيتضح هذا أكثر عندما نطبق في نهاية الدرس :) ...

أداة الشرائح ( ) :-

لن نتحدث عن هذه الأداة كثير فكل ما أريدكم أن تعرفوه عنها أنها خاصة بتقطيع الصور وهذا خاص بمصممي المواقع ونحن لازلنا في البداية :) ....







أداة العصا السحرية ( ) :-

اسم الأداة غريب قليلاً :) لكن الذي يهمنا هو وظيفة هذه الأداة وهي التحديد وسـميت بهذا الأسم لأننا عندما نضغط بها على منطقة ذات لون واحد تقوم بتحديدها كلها هذا بالنسبة للصور والعناصر عموماً كما أنها تقوم بتحديد عناصر الطبقة ...

... لا تقلقوا التطبيق سيوضح كـل شيئ :) ...

شيئ آخر نـريد أن نعـرفه لمـاذا نقوم بالتـحديد أصلاً ومالفـائدة منه ؟!
وبالتأكيد لا يسأل هذا السؤال إلا الأذكياء والجواب هو :

نقوم بالتحديد على عنصر معين لنقوم بعمليات خاصة عليـه من غير العناصر التي حوله وسأضرب مثال ليتضح الكلام

نفرض أن عندنا طبقة تحتوي على تحتوي دائرة نصف الدائرة باللون الأحـمر والنصف الآخر باللون الأزرق عندما نضغط بهذه الأداة على النصف الأحمر سيتحـدد كل النـصف الأحمر بعد أن تحدد النصف الأحمر نستطيع أن نقوم بتعبئة هذا النصـف بأي لـون نريده دون أن يتغير لون النصف الأزرق مع أنهما في نفس الطبقة ...

أما في الصور فهي تقوم بتحديد المناطة اللونية المتشابهة عند الضغط عليـها وفي التطبيق سنعرف أكثر بإذن الله ...

لو نلاحظ القوائم الرئـيسية لبرنامج الفـوتوشوب نجد قائمـة خاصـة بالتحديد و اسمها Select و سنعرف كيف نستخدمها في التطبيق بإذن الله تعالى :) ...





عندما نظهر القائمة لأداة العصا الســــحرية كما عـرفنا ذلك سابقا نلاحظ أيضًا وجـــود حرف (W) بجانب أداتي التحديد وهو إختصارهما علـى لوحة المفاتيح والصورة المجاورة توضح أكثر ...

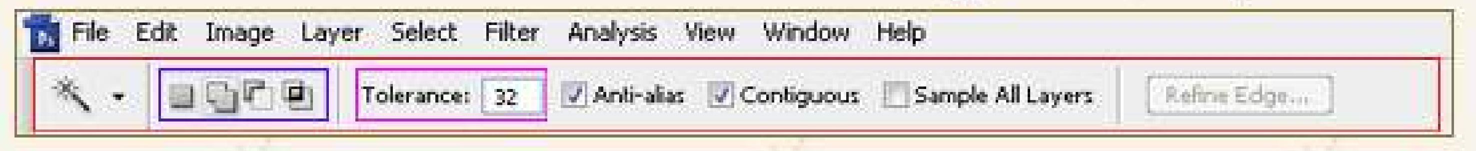


القائمة مكونة من أداتين :

الأولى : أداة التحديد السريع (Quick Selection Tool) ولن نتعرض لها في التطبيق لعدم أهميتها ..

الثانية : أداة العـصا السحرية (Magic Wand Tool) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

خيارات الأداة في العصا السحرية :-



المستطيل المحدد باللون الأزرق :

قمنا بشرحة سابقًا في (الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩)) وما قمنا بشرحه هناك ينطبق هنا تمامًا ...

المستطيل المحدد باللون الزهري :

هذا الخيار (Tolerance) معناه دائرة تأثير التحديد ونضـــع فيه قيـــــمه تترواح بين (0) و (250) والقيمة الإفتراضية هي (32) والأفضل أن نتركها كما هي ولا نغيرها ...

وقد يسأل سائل ويقول ما معنى دائرة تأثير التحديد ؟!

والجواب هو :

كما عرفنا سابقًا أن اداة التحديد تقوم بتحديد المناطق اللونية المتشابهة هذا الخيار يتحكم في دقة التحديد بمعنى أنه كلما قلت قيمة هذا الخيار كلما كانت دقة التحديد أكبر وكلما زادت كـــلما كانت الدقة أقل وسأضرب مثال للتوضيح أكثر :

عند القيمة (32) تقوم الأداة بتحديد اللون الأحمر في الصورة عنـــدما نضغط على منطقة حـمراء ، أما عندما نزيد هذه القيمة لـ (100) مثلاً ستقوم الأداة بتحديد اللون الأحمر و الألـــوان القريبة من هذا اللون كالبني المائل للأحمر وهكذا والعملية نسبية ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقــوم بإنشاء طبقة جـديدة وبعدهـــا نقوم برسم أي شكل ونقوم بتعبئته وبعــد ذلك نقوم بإلغـــاء تحـديد الشــكل وأنا قمــت بعــمل ذلك كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة التحريك من صنــدوق الأدوات ونضغط علىالشكل المرسوم ونحــركه فــي أي اتجاه نريده سنلاحظ أنه يتحرك معنا بشكل حر ...

وعن طريق هذه الأداة قمت بتحريك هــذا الشكل كما في الصورة رقم (٢) ...

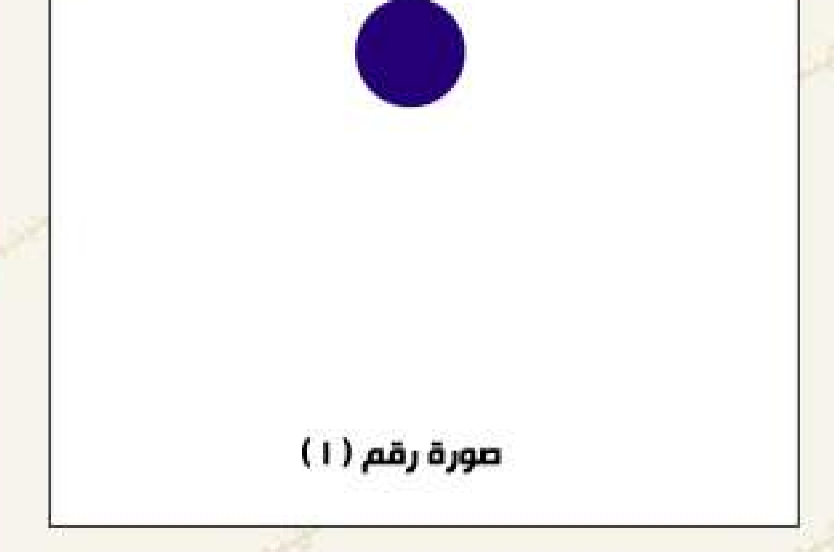
صورة رقم (٢)

هــام :

قد يحتوي التصمــيم على أكثــر من طبقة قبل أن نحرك أي عنصر نقوم بالضغــط على الطـــبقة الخاصة به أولاً ثم نقوم بتحريكه ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني


صورة رقم (١)

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقـوم بإنشاء طبقة جـديدة وبعدهـــا نقوم برســـم أي شكــل ونقـــوم بتعبئته ثم نقــوم بإلغـــاء تحـديد الشـــكل وأنا قمـــت بعـــمل ذلك كما في الصورة رقم (١) ..

لو أردنا أن نحرك الدائرة المـــوجودة في الصورة رقم (١) على خط مستقـــيم إلى الإتجاة الأسفل نتابع الآتي :

نقوم باختيار أداة التحـريك من صنـــدوق الأدوات ثم نضـغط علـــى الدائرة ونضـغط على زر Shift ونسحب الدائـــرة إلى الأســـفل سنلاحـــظ أثنـــاء تحريكنا للدائرة أنها تتحرك على خـــط مستقيم وستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

و طبعًا نحن هنا اخترنا الاتجاه الأســـفل كـمثال فقط فما ينطبق على الأتجاه الأسفل ينطـــــبق على الاتجاهات الثلاثة الباقية ..

وأيضًا شكل الدائرة كان مجرد مثال فقـــط وما ينطبق على الدائرة ينطبق على باقي الأشـــكال و كذلك الصور والنصوص وباقي العناصر ...





تطبيقات على الدرس :-

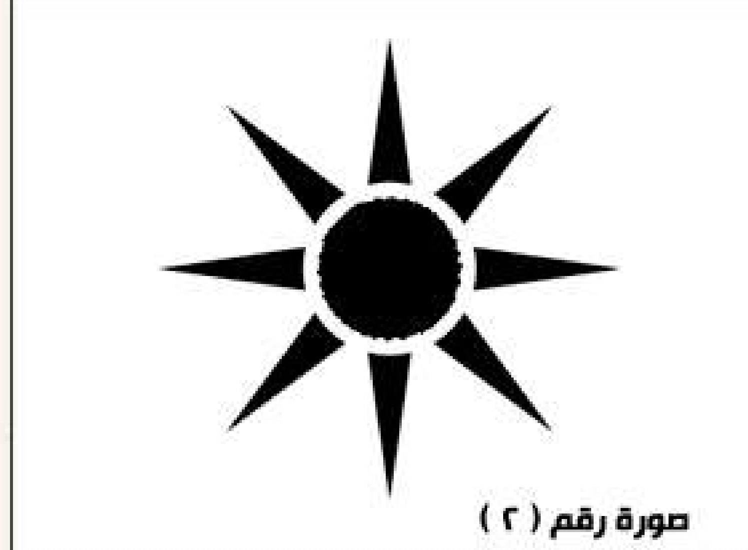
التطبيق الثالث

نفرض أن هذا الشكل أمامنا ونريـــد أن نغير لون الدائرة الموجودة في هذا الشكـــل في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

كل ما علينا هو أن نختار أداة العصا الســحرية و نقوم بالضغط على الـدائرة سنلاحظ أن الـدائرة تحددت كما في الصورة رقم (٢) ...

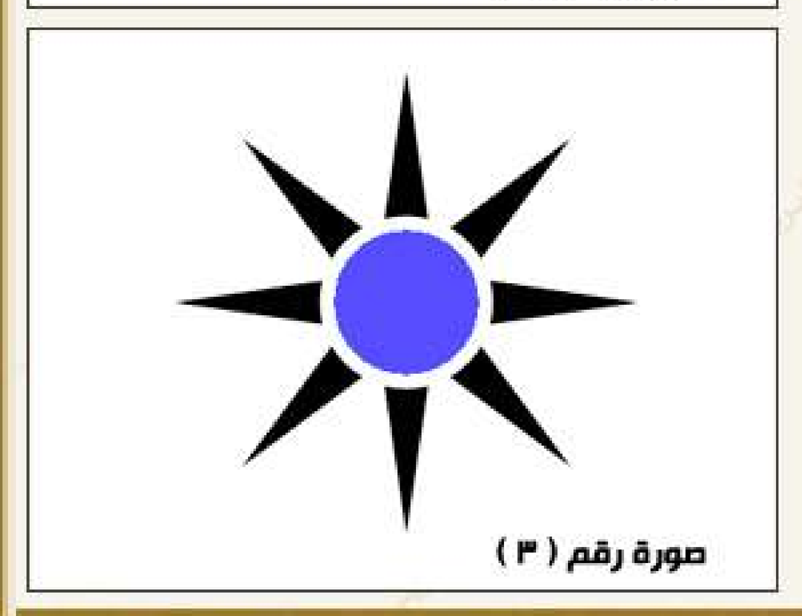


صورة رقم (٢)

وقد يسأل أحد الأذكياء ويقول الشكل كاملاً لونه أسود فلماذا لم يتحدد الشكل كاملاً ؟!!

والجواب :
أقول أننا قلنا أن أداة العصا السحرية تقوم بتحديد الكتلة اللونية ذات اللون الواحد والدائرة هنا تعبتر كتلة وهي منفصلة عن باقي المثلثات بفاصل أبيض دائري ...

بعد ذلك نختار أداة وعاء الدهان ونقـــوم بتعبئة الدائرة باللون الذي نريده ونقوم بإلغــاء التحديد كما في الصورة رقم (٣) ..



صورة رقم (٣)

ما طبقناه على الأشكال ينطبق على الصور وكذلك النصــوص ...

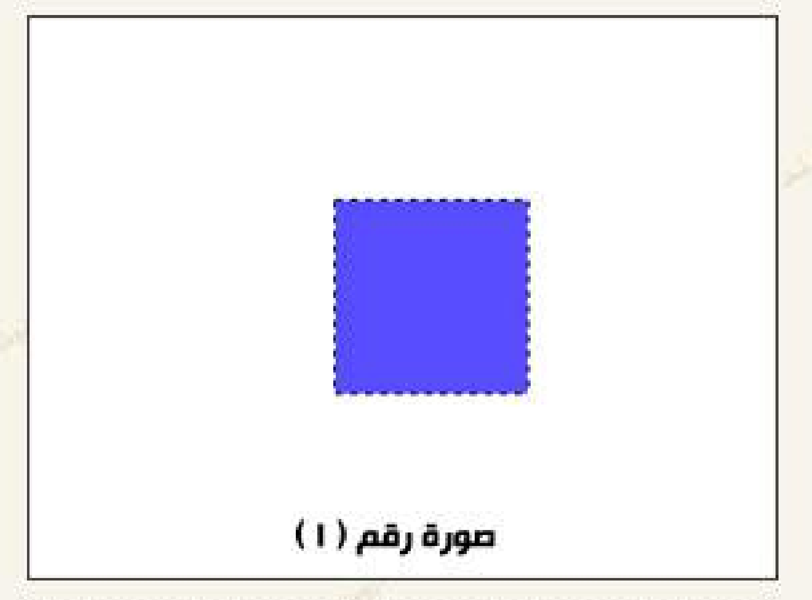


تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

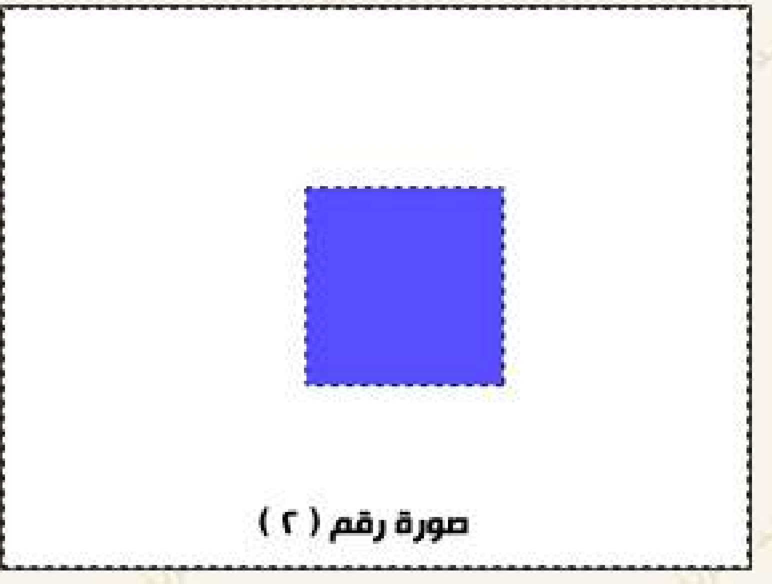
سنتعرف في هذا التطبيق على خاصية التحديد العكسي (Inverse) من القائمة الرئيسية Select

قوموا معي بفتح عمل جديد وقوموا برسم مربع وقوموا بتلوين المربع ولا تقوموا بإلغاء التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Select ونختار منها الأمر Inverse أو نضغط على الإختصار وهو I + Shift + Ctrl من لوحة المفاتيح ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وظيفة التحديد العكسي أعتقد أنها مفهومة من الأسم حيث يقوم بتحديد عكس العناصر المحددة بمعنى أوضح أننا في الصورة رقم (١) كان المربع هو المحدد وعندما اخترنا أمر التحديد العكسي قام بتحديد كل المنطقة إلا المربع فللعلم المربع في الصورة رقم (٢) ليس محدداً وإنما المحدد هو المنطقة البيضاء التي حول المربع ...

ولكي يتضح الكلام أكثر

في الصورة رقم (٢) قوموا باختيار أداة وعاء الدهان واختاروا أي لون غير الأزرق وقوموا بتعبئة المربع ستلاحظون أنه لا يتغير لونه ولكن لو قمتوا بتعبئة المنطقة البيضاء ستلاحظون أن لونها سيتغير للون الذي اخترتوه وهذا يدل أن المربع ليس محدد لانه لو كان داخل التحديد كان لونه سيتغير ...

وطبعًا ما ينطبق على الأشكال ينطبق على الصور والنصوص ...





تطبيقات على الدرس :-

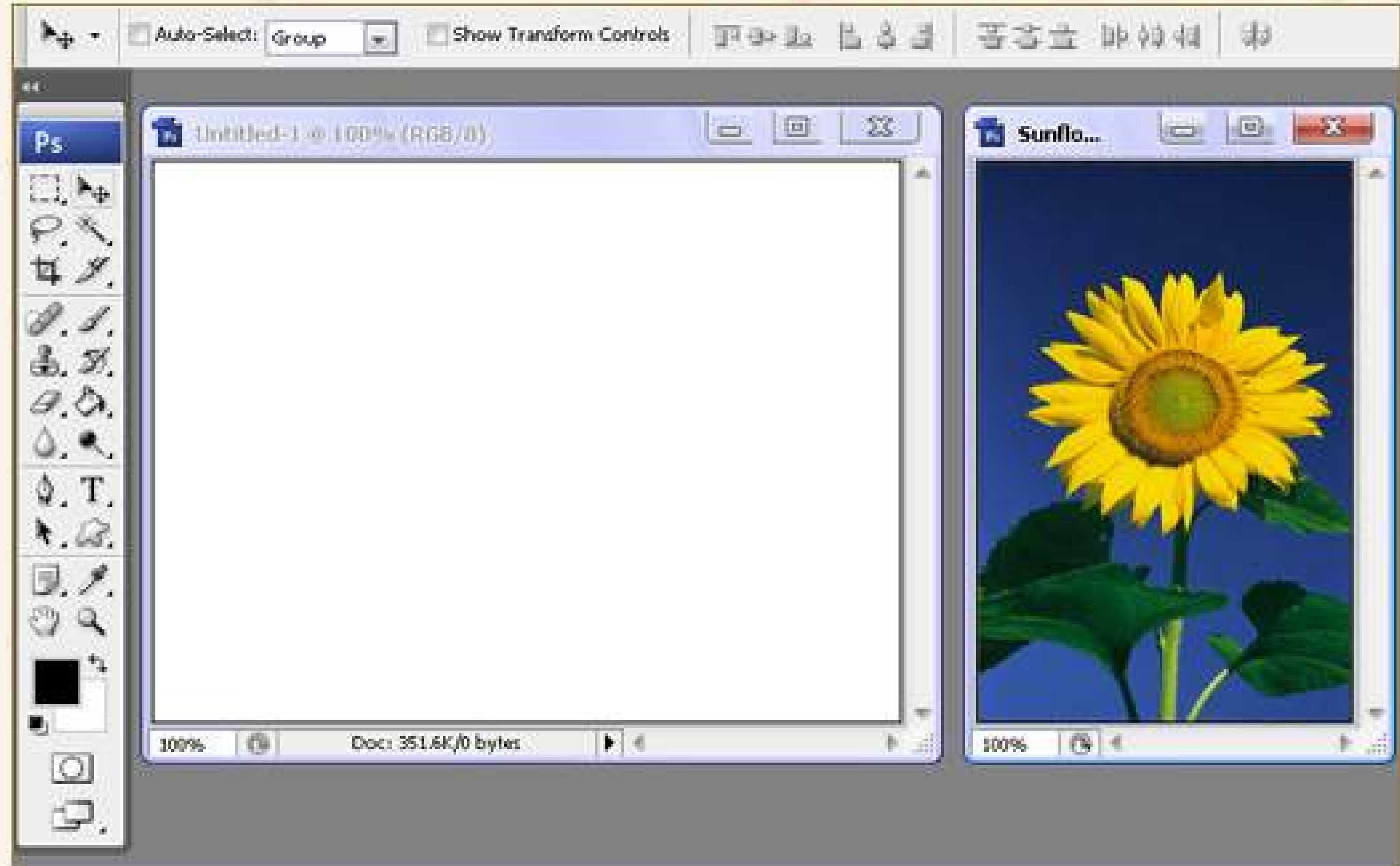
التطبيق الخامس

سنتعرف في هذا التطبيق على كيفية إضافة الصور إلى التصميم والطريقة كالآتي :-

أولاً : نقوم بإنشاء ملف جديد بالمقاسات التي نريدها ...
ثانيًا : نقوم بفتح الصورة التي نريدها من القائمة الرئيسية File عن طريق الضغط على الأمر Open وبعد الضغط علي هذا الأمر ستظهر لنا نافذة نقوم باختيار الصورة ثم نضغط على زر Open ...

أنا قمت بتطبيق هذه الخطوات والنتيجة كما هي في الصورة الموجودة في الأسفل ففي مسرح العمل يوجد ملفين : الملف الجديد و ملف الصورة وستتعلم معًا كيف ننقل هذه الصورة إلى الملف الجديد ..

توجد طريقتن لنقل الصور سنذكرها في الصفحات القادمة ...

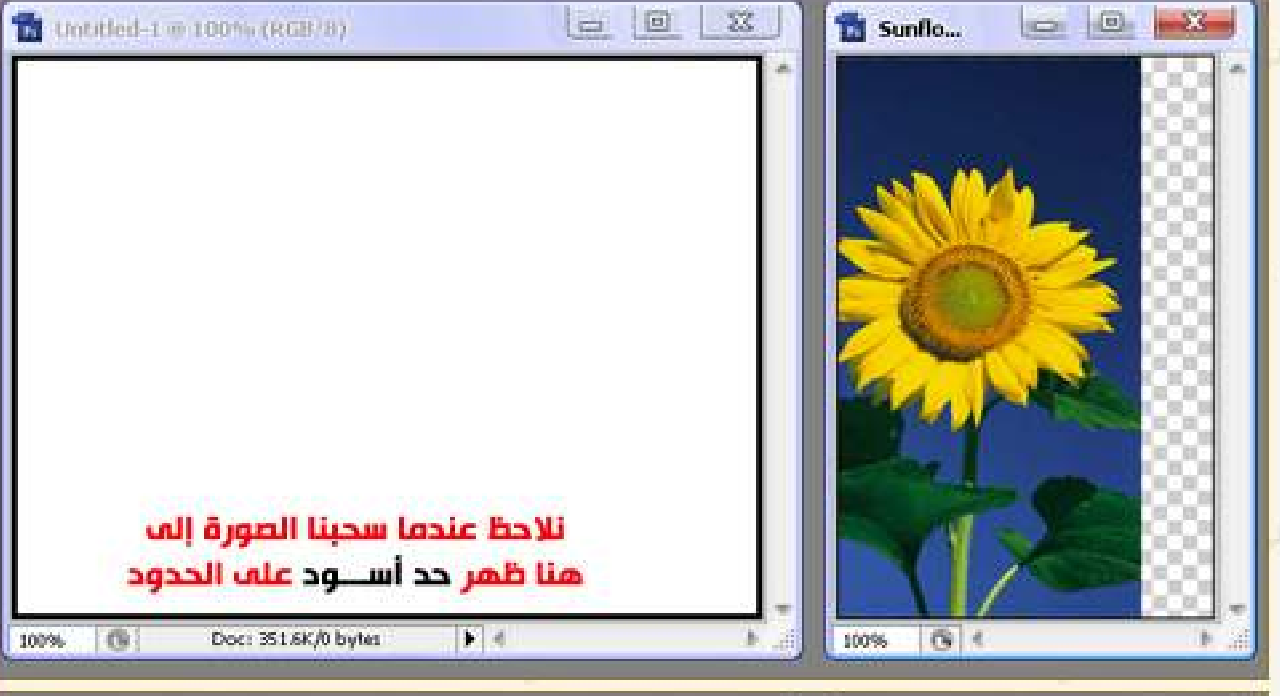




تطبيقات على الدرس :-

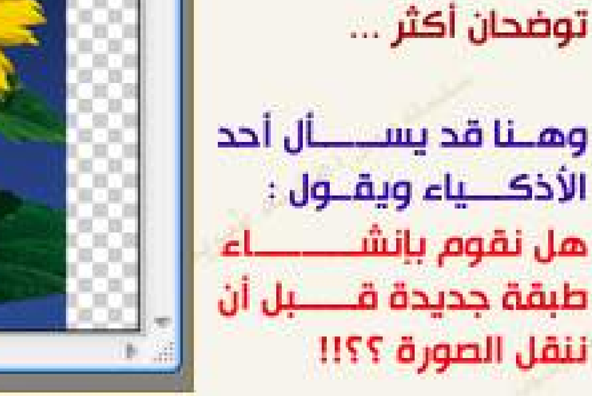
الطريقة الأولى لنقل الصورة كالآتي :-

نختار أداة التحريك ونقوم بالضغط على الصورة ونسحبها إلى الملف الجديد مع العلم أننا نســـتمر في الضغط أثناء سحب الصورة وعندما يصبح مؤشر الفأرة في الملف الجديد نرفع أصابعنا عن زر الفأرة ..



بعد ذلك سنلاحــــظ أن الصورة تم نقلها للملف الجديد ..

والصورتين المجــاورتين توضحان أكثر ...



وهــنا قد يســـأل أحد الأذكـــياء ويقــول :

هل نقوم بإنشـــاء طبقة جديدة قـــبل أن ننقل الصورة ؟؟!!



الجواب :

أقول لا لأن البــــرنامج سيقوم بإنشاء الطــبقة الجديدة تلقائيًا ...

في الملف الجديد :

نستطيع أن نــــحرك الصورة بشكل حـــر عن طريق أداة التحريك ..



تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم (١)

الطريقة الثانية لنقل الصورة كالآتي :-

نقوم بفتح الصورة المراد إضافتها ثم بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر All (تحديد الكل) أو نضغط على الأختصار Ctrl + A سنلاحظ أن الصورة تحددت و الصورة رقم (١) توضح ذلك ...

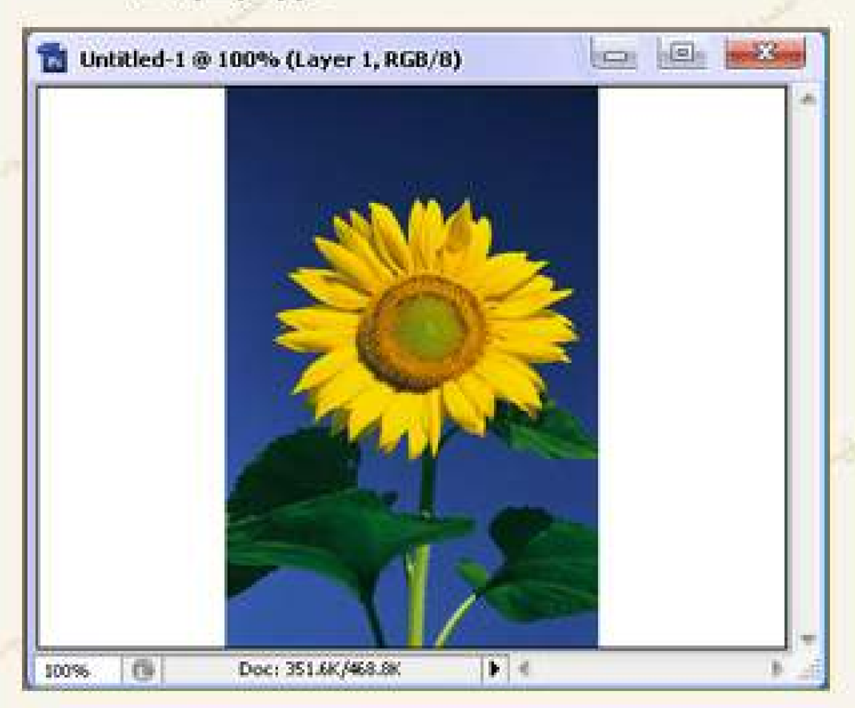
بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Copy (نسخ) أو نضغط على الإختصار Ctrl + C ...

ثم نقوم بفتح الملف الجديد أو التصميم إن كنا قدحفظنا التصميم سابقًا ثم من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Paste (لصق) أو نضغط على الإختصار Ctrl + V و الصورة رقم (٢) توضح ذلك ...

والطريقة بإختصار شديد :

١/ نقوم بفتح الصورة ثم نقوم بضغط Ctrl + A ستتحدد الصورة نقوم بضغط Ctrl + C ...

٢/ نفتح الملف الجديد ثم نقوم بضغط Ctrl + V سنلاحظ بعدها أن الصورة انتقلت إلى الملف الجديد في طبقة جديدة تلقائيًا ..



صورة رقم (٢)

وعمومًا نقل الصور له طرق عديدة وذكرنا منها طريقتين كي لا يتسلل الملل إلينا ...

هام جدًا :

ما ذكرناه سابقًا بخصوص نقل الصور ينطبق على نقل النصوص و الأشكال ...

أيضًا ما ذكرناه سابقًا بخصوص تحديد الكل والنسخ واللصق ينطبق على النصوص والأشكال ..





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

سنتعرف في هذا التطبيق على خيار Color Range ومعناه شريحة ألوان تعالوا نعرف كيف نستفـيد من هذا الخيار ...

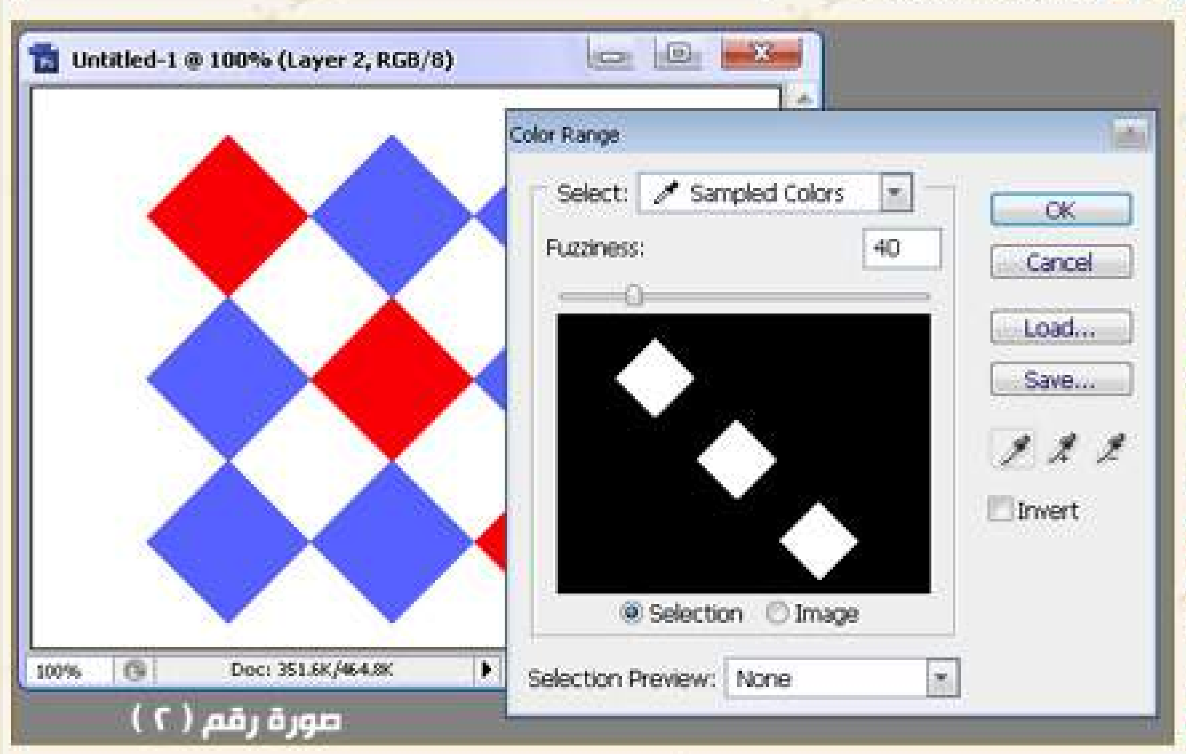
في البداية هذا الخيار يساعدنا في تحديد كتل لونية ذات اللون نفسه في وقت واحد ...

الصـــورة رقم (١) تحتـوي على شـــكل نـــريد تحـديد العنـاصر ذات اللون الأحـمر فيـــه دون أن تتحـدد العــناصر ذات اللون الأزرق علـمًا أن هــذه العناصر في طبقة واحدة وليست في طبقتين ...

صورة رقم (١)

الطريقة كالآتي :-

من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر Color Range ستخرج لنا نافذة نسحب النافذة قليلاً حتى يظهر الشكل ثم بعد عندما نحرك مؤشر الفـأرة إلى الشكل سنلاحــظ تغير شـــكل المؤشر إلى هذا الشـكل ( ) نقوم بالضغط على اللــون الذي نريد تحديد جمـيع العنـــاصر الملونـة به مع العلم أن الضغط يكون في منطقة العمل وليس داخل النافذة وهنا اخترنا الأحمر إذًا نضغط على أحـد الأشـكال الملـونة بالأحـمر سنـلاحظ أنها تحـددت على النــافذة بعـــد ذلك نضـــغط على OK والصورة رقم (٢) توضح ذلك ..



صورة رقم (٢)

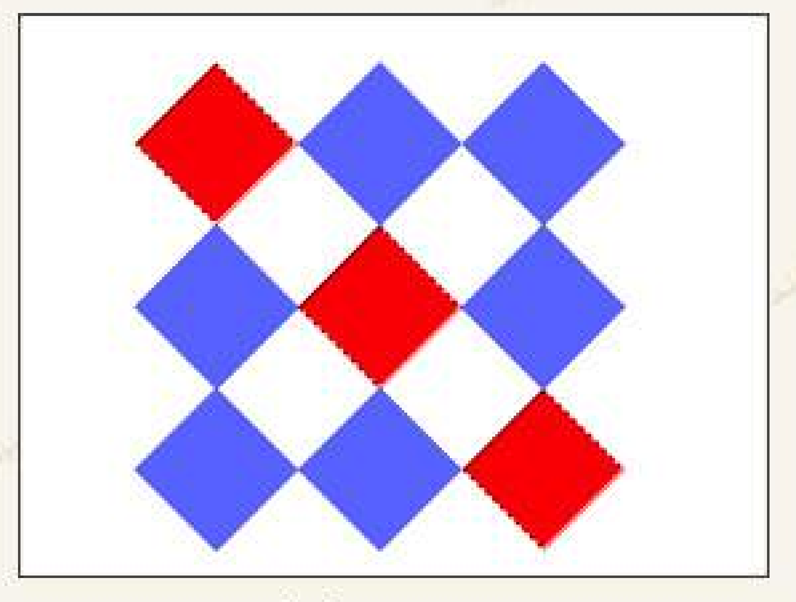
نكمل في الصفحة القادمة :)





تطبيقات على الدرس :-

بعد أن ضغطنا على OK سنلاحظ أن جميع الأشكال الحمراء تم تحديدها كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

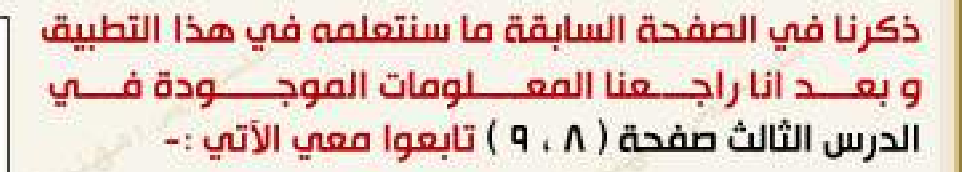
وبهذا نكون قد حددنا هذا الأشكال الثلاثة مرة واحدة وبسهولة تامة ...

في التطبيق القادم :

بإذن الله تعالى سنتعلم كيف نقوم بتحديد شكلين كل منهما له لون مختــلف عن الآخر ولكن قبل أن ننتقل للتطبيق السابع أرجـــوا مـــنكم زيـارة (الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩)) للتذكير فقـــط بالمعلومات السابقة لأننا سنحتاج منها معلومة واحدة في تطبيقنا القادم :) ...







تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

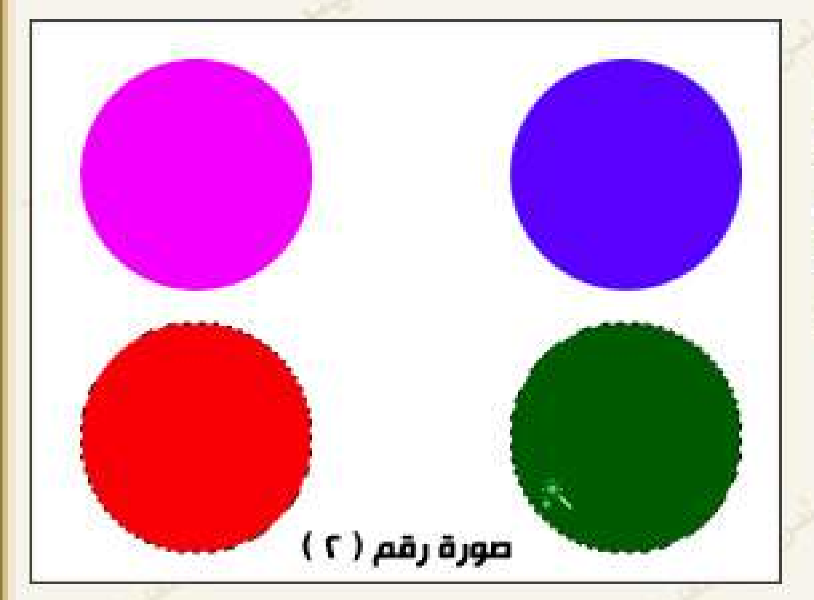
ذكرنا في الصفحة السابقة ما سنتعلمه في هذا التطبيق و بعد انا راجعنا المعلومات الموجودة في الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩) تابعوا معي الآتي :-

في الصورة رقم (١) عندنا أربع دوائر في طبقة واحدة الصحيح والمفترض أن كل دائرة في طبقة لكن هنا عملنا هذا لكي نعرف كيف نحدد الأشكال ذات الألوان المختلفة ..

صورة رقم (١)

هنا نحن نريد أن نحدد الدائرة الحمراء والخضراء نقوم باختيار أداة التحديد ومن شريط خيارات أداة التحديد نضغط على هذا الزر ( ) ...

بعد ذلك نضغط على الدائرة الحمراء سنلاحظ أنها تحددت ننتقل إلى الدائرة الخضراء سنلاحظ وجود علامة (+) على مؤشر الأداة نقوم بالضغط على الدائرة الخضراء سنلاحظ أنها تحددت أيضًا والنتيجة ستكون أن كلا الدائرتين تم تحديدهما كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

هام :

- قمت بعمل هذا التطبيق تأكيدًا لما قلته في السابق من أن وظائف هذه الأزرار ( ) واحدة على كل الأدوات التي تظهر في شريط خيارتها واخترت هذا الزر ( ) كمثال فقط ....
- الطريقة التي ذكرناها في هذا التطبيق تنطبق على أكثر من شكلين وأيضًا على الصور والنصوص ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن والأخير

في هذا التطبيق سنتعرف على الأمر Stroke ومناها حد من خلال هذا الأمر سنتعلم كيف نقوم بعمل حـد على أي عنصر في التصميم وأنا أقصد بالعنـصر هنا الأشكال والصور والطريقة كالآتي :-

صورة رقم (١)

نريد أن نقوم بعمل حد أزرق على الشـكل المستطـيل الأصفر الموجود في الصورة رقم (١) ...

كما عرفنا سابقًا أننا عندما نريد أن نضيف أي شيئ على عنـصر نقوم بتحـديد الطبقة الخاصة به عـن طريق الضغط مرة واحدة على الطبقة ...

بعد أن نحدد طبقة المستطيل ...

من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ستظهر لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

المستطيل الأحمر : هنا نتحكم في سمك الحـد من خلال القيمة التي ندخلها وكلـما زدنا الرقـم زاد سمك الحد ...

المستطيل الأزرق : هنا نختار لون الحد ...

المستطيل البنفسجي : هنا نتحكم في موقع الحد ...

Inside / داخل العنصر ..

Center / وسط العنصر ..

Outside / خارج العنصر ..

المستطيل الزهري : هنا نتحكم في النمط والتظليل ..

Mode / نمط ..

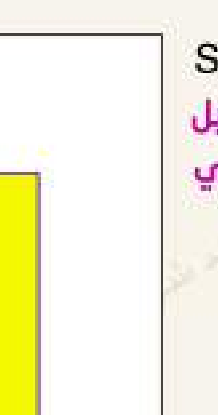
Opacity / التظليل ..

نكمل التطبيق في الصفحة القادمة :)



تطبيقات على الدرس :-

بعد أن نحدد اللون الخيارات الموجودة في نافذة Stroke نقوم بالضغط على OK بعدها سنلاحظ أن المستطيل الأصفر اصبح له حد أزرق كما اخترنا سابقًا كما في الصورة رقم (٣) ...

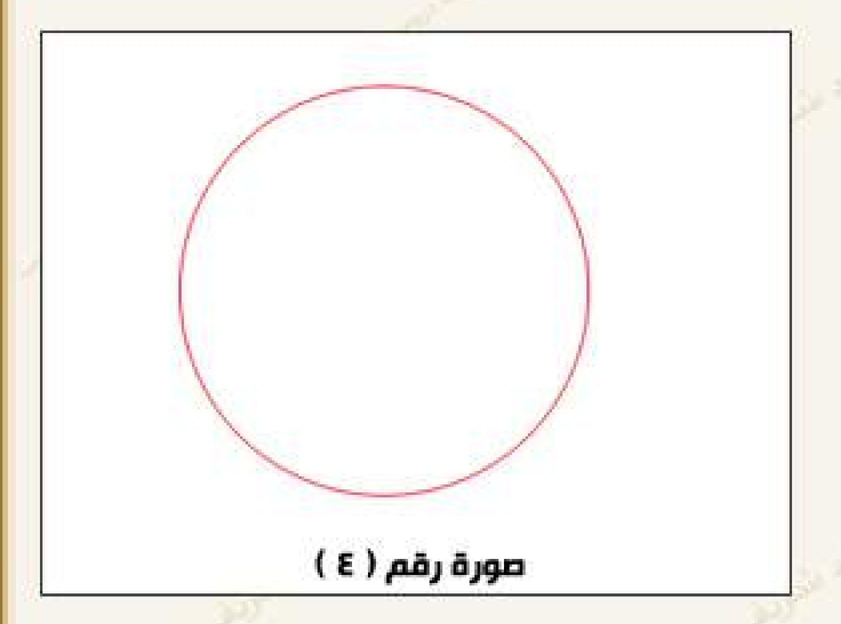


صورة رقم (٣)

قوموا بعمل هذه الخطوات :

- نفتح عمل جديد ونعمل طبقة جديدة ...
- من أداة الأشكال المحددة نرسم دائرة ...
- بعد أن نرسم الدائرة لا تقوموا بإلغاء التحديد ولا التعبئة فنحن نريد تحديد الدائرة فقط ...
- من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ونقوم بعمل حد أحمر ...
- بعد ذلك قوموا بإلغاء التحديد

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ...



صورة رقم (٤)

ماذا استفدنا من العمل السابق ؟!

أنه يمكننا عمل حد من خلال التحديد فقط ففي العمل السابق كل ما فعلناه هو عمل حد لدئرة دون أن نقوم بتعبئتها ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الرابع))



الجزء الثالث

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هاتين الأداتين وهما موضحين على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة الفرش ( ) :-

هذه الأداة أعتقد انها مفهومة من إسمها فعمل هذه الأداة نفس عمل الفرشـاة التي يستخدمها الرسامون نستطيع من خلالها الرسم بطريقة حره بدون قيود وأيضًا من خلالها نستطيع إستخدام أشكال كثيرة جاهزة وسيتضح هذا الكلام في التطبيق بإذن الله تعالى ... وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (B) ...

عندما نظهر القائمة لأداة الفرش تظهر هذه القائمة ما يهمنا في هذه القائمة هو الخيار الأول والثـــاني وهما على النحو التالي :

■ Brush Tool	B
Pencil Tool	B
Color Replacement Tool	B

الأول : أداة الفرش (Brush Tool) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

الثاني : أداة القلم الرصاص (Pencil Tool) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

في الصفحة القادمة سنتعرف على شريط خيارات أداة الفرش :)
بإذن الله تعالى





خيارات الأداة في الفرش :-

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

Brush: 13 | Mode: Normal | Opacity: 100% | Flow: 100%

في المستطيل الأزرق : هنا نختار نمط الفرشاة وسنتعرف في التطبيق على تأثير النمط على الفرش ...

في المستطيل الزهري : هنا نتحكم في نسبة التظليل وكلما قللنا النسبة كلما كانت الفرشـــة شفـافة أكثر وسابقاً ذكرنا هذا الكلام عن التظليل عموماً ...

في المستطيل الأحمر : بالضغط على المثلث الصغير تخرج لنا نافذة لنختار منها شكل الفرشة التي نريدها والصورة في الأسفل توضح هذه القائمة ..

Master Diameter 13 px

Hardness: 100%

1	3	5	9	13	19
5	9	13	17	21	27
35	45	65	100	200	300
9	13	19	17	45	65

في الصورة المجاورة :

المستطيل الأحمر :

من خلاله سنتحكم في حجم الفرشاة وكما نرى أن الوحدة هنا بالبيـــكسل px وأقصى قـــيمة يمــكن إدخـــالها ٢٥٠٠ بيكسل ويكون التحكم بادخال قيمة في المستطيل الأبيض أو تحريك المؤشر ...

المستطيل الأزرق :

من خلاله نتحكم في صلابة حدود الفرشـــاة فعند النسـبة 100 ٪ تكون الحدود صلبة بمعنى ليس فيهـــا تدرج وكـلما قللنا النسبة كلما كانت الحدود ذات تدرج أكبر ...

المستطيل الزهري :

من هنا نقوم باختيار شكل الفرشة التي نريدها عن طريق الضغط عليها مرة واحدة وسنتعرف فـــي درس خـــاص بإذن الله تعالى على طريقة إضافة الفرش الخارجية ...

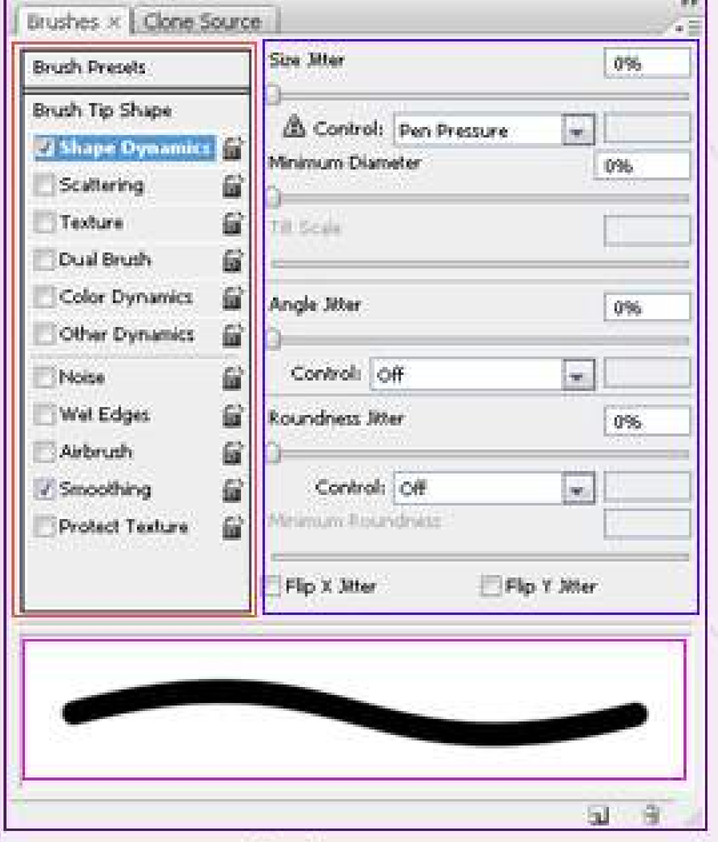


خيارات إضافية للفرش ( ) :-



صورة رقم (١)

في المربع الأحمر في الصورة المجاورة رقم (١) هذا الزر خاص بخيارات الفرش ، هنا الخيارات إضافية لأنها لم تكن موجودة في الأدوات السابقة ، بالضغط على هذا الزر ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) وبالضغط على نفس الزر مرة أخرى تختفي النافذة ...



صورة رقم (٢)

بعد أن نختار شكل الفرشة كما عرفنا في الصفحة السابقة نقوم بالضغط على زر الخيارات الإضافية وكما نلاحظ في الصورة رقم (٢) توجد في المنطقة المحددة باللون الأحمر نقوم باختيار الإضافة ونتأكد من وجود العلامة بجانبها بعد ذلك ننتقل إلى خياراتها في المنطقة المحددة باللون الأزرق ونبدأ في تغيير القيم والنسب ونشاهد النتيجة في المنطقة المحددة باللون الزهري مباشرةً ...

وباختصار شديد :

بعد أن نختار الفرشة ونضغط على زر الخيارات الإضافية من المنطقة الحمراء نختار الإضافة التي نريدها وذلك بوضع العلامة في المربع الذي بجانبها بعد ذلك نغير في القيم في المنطقة الزرقاء ونراقب المنطقة الزهرية لنرى تأثير تغيير القيم على الفرشة ...

هام :

- يمكن اختيار اكثر من إضافة في المنطقة الحمراء في الصورة رقم (٢) ...

- ستعرفون هذه الخيارات أكثر بكثرة التجربة فهي لا تحتاج إلى شرح وإنما تحتاج إلى كثرة التجارب فقط ...





أداة الممحاة ( ) :-

باختصار شديد وظيفة هذه الأداة هي المسح ...
واختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (E) ...

■	Eraser Tool	E
	Background Eraser Tool	E
	Magic Eraser Tool	E

عندما نظهر القائمة لأداة الممحاة تظهر هذه القائمة
وهي تحتوي على ثلاثة خيارات وهي على النحو التالي :

الأول : أداة الممحاة (Eraser Tool) ...
الثاني : أداة ممحاة الخلفية (Background Eraser Tool) ...
الثالث : أداة الممحاة السحرية (Magic Eraser Tool) ...

وسنتعرض للخيار الأول والثالث في التطبيق بإذن الله ...

خيارات الأداة في الممحاة :-

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help
Brush: 13 | Mode: Brush | Opacity: 100% | Flow: 100% | Erase to History

أريد أن أشير إلى شيئ هام هو أن الممحاة نفس الفرشاة إلا أن الفرشاة ترسم لكن الممحاة تمحي بمعنى أننا عندما نريد المسح نختار شكل فرشاة المسح كما كنا نختارها في أداة الفرش وكذلك تنطبق عليها الخيارات الإضافية للفرش لذلك انا هنا لن أوضح إلا المستطيل الأحمر لأن باقي الخيارات وضحناها في خيارات الأداة في الفرش ...

في المستطيل الأحمر :
النمط هنا يختلف عن الأنماط السابقة فهنا يوجد ثلاثة أنماط فقط هي :
١/ نمط الفرش (Brush) ..
٢/ نمط القلم الرصاص (Pencil) ..
٣/ نمط المربع (Block) ..





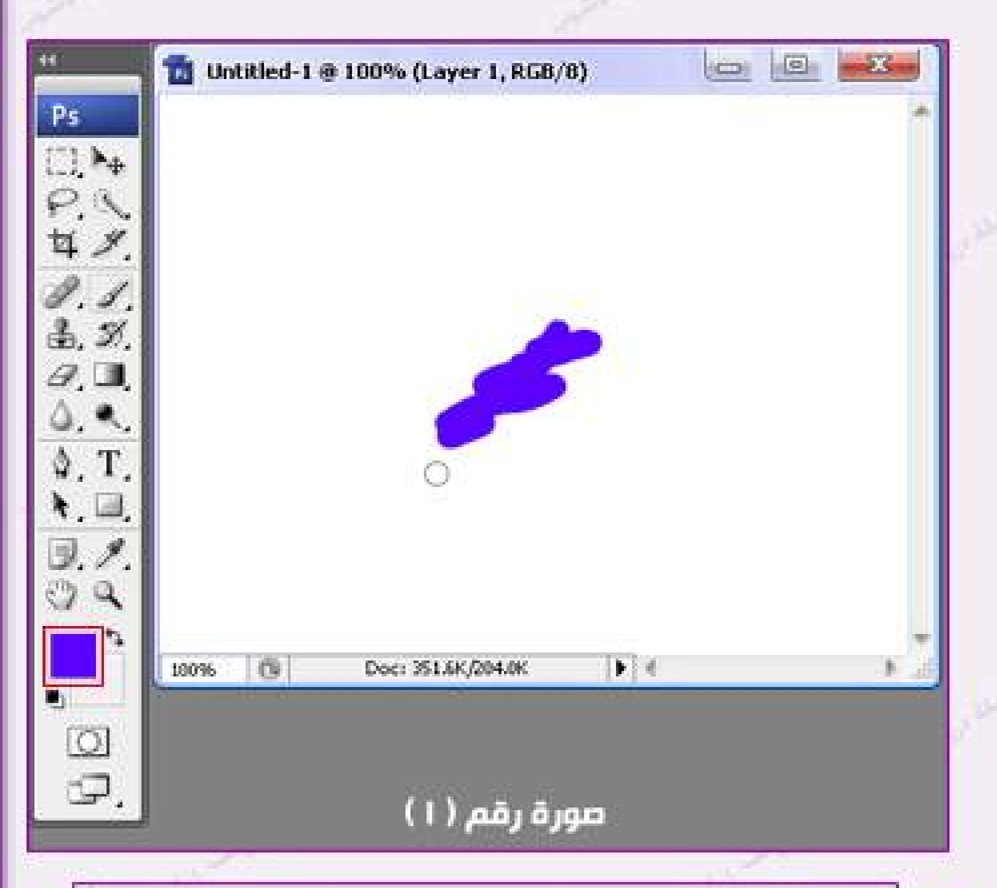
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

قوموا بفتح عمل جديد وكما تعــودنا :) نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد ذلك نختار أداة الفرش من صندوق الأدوات ونحــدد اللون الذي نريده ويكون ذلك عن طـريق الضغط على المربع الأحمر الموجـود في الصورة رقم (١) و هنا اخترنا اللون الأزرق

بعد ذلك نختار شكل الفرشة التي نريـدها من شريط الخيارات كما ذكرنا سابقًا ...

ثم نقــوم بالرســم بطريقة حرة جـدًا والصورة رقم (١) توضح ذلك ...



صورة رقم (١)

هناك أشكال كثيره للفرش فهي ليــست تقتصر على الشكل الدائري فقط كمــا أننا نستطيع أن نضيف فرش جديدة و سنتــعلم ذلك في درس خاص بإذن الله تعالى ..

والصورة رقم (٢) فيها فرشة علـى شكل نجوم إذًا كما ذكرنا أن الفرش لها أشـكال كثيرة ..

Brush: 29 Mode: Normal Opacity: 100% Flow: 100%

Untitled-1 @ 100% (Layer 1, RGB/8)

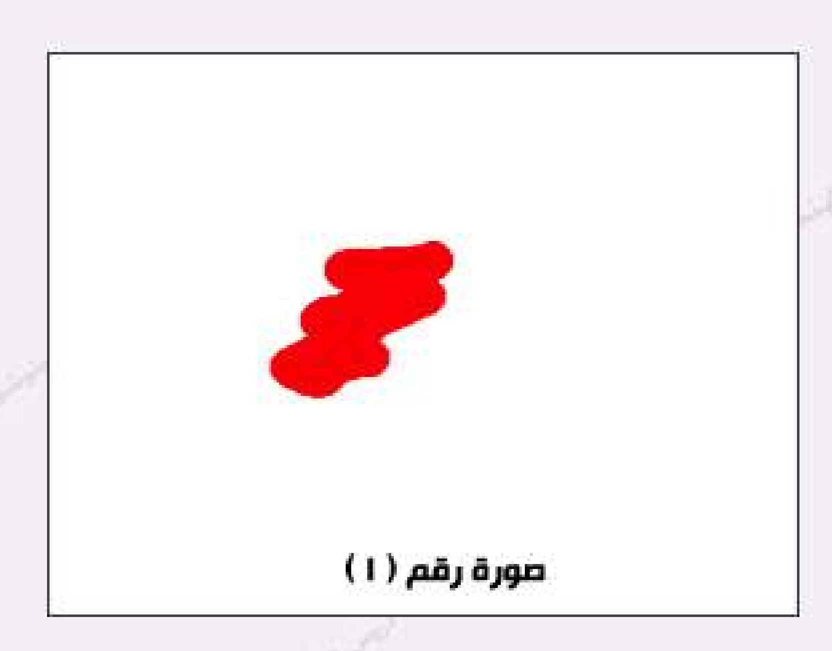
100% Doc: 351.6K/204.0K

صورة رقم (٢)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

قوموا بفتح عمل جديد وكما تعودنا :)
نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد ذلك نختار
أداة القلم الرصاص من صندوق الأدوات
ونحدد اللون الذي نريده وقد عرفنا كيف
يكون ذلك في التطبيق السابق
و هنا اخترنا اللون الأحمر ...

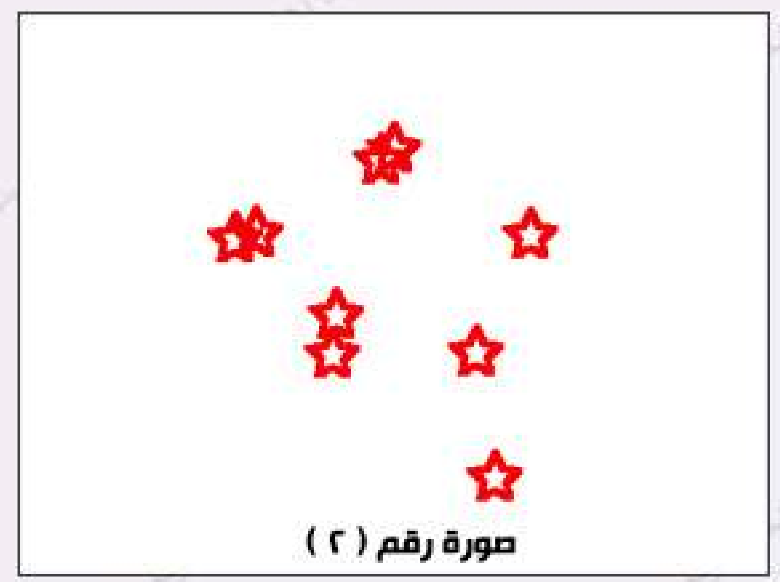


صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار شكل الفرشة التي نريدها
من شريط الخيارات كما ذكرنا سابقًا ...

بعد ذلك نقوم بالرسم بطريقة حرة جدًا
والصورة رقم (١) توضح ذلك ...

ويمكننا الرسم بأداة القلم الرصاص
بأشكال كثير مثل أداة الفرش تمامًا
والصورة رقم (٢) توضح ذلك ..



صورة رقم (٢)

قد يسأل سائل ويقول ما الفرق بين أداة
الفرش وأداة القلم الرصاص فكلاهما يقوم
بالرسم الحر وبأشكال مختلفة ؟!!

الجواب :
الفرق في الحدود فعندما نرسم بأداة القلم الرصاص ستكون حدود الرسم مكسرة قليلاً
بينما هذا التكسير يكون غير موجود في حدود الرسم بأداة الفرش وجرب ذلك بنفسك
لترى وليتضح لك ذلك أكثر .. (سؤال ممتاز)



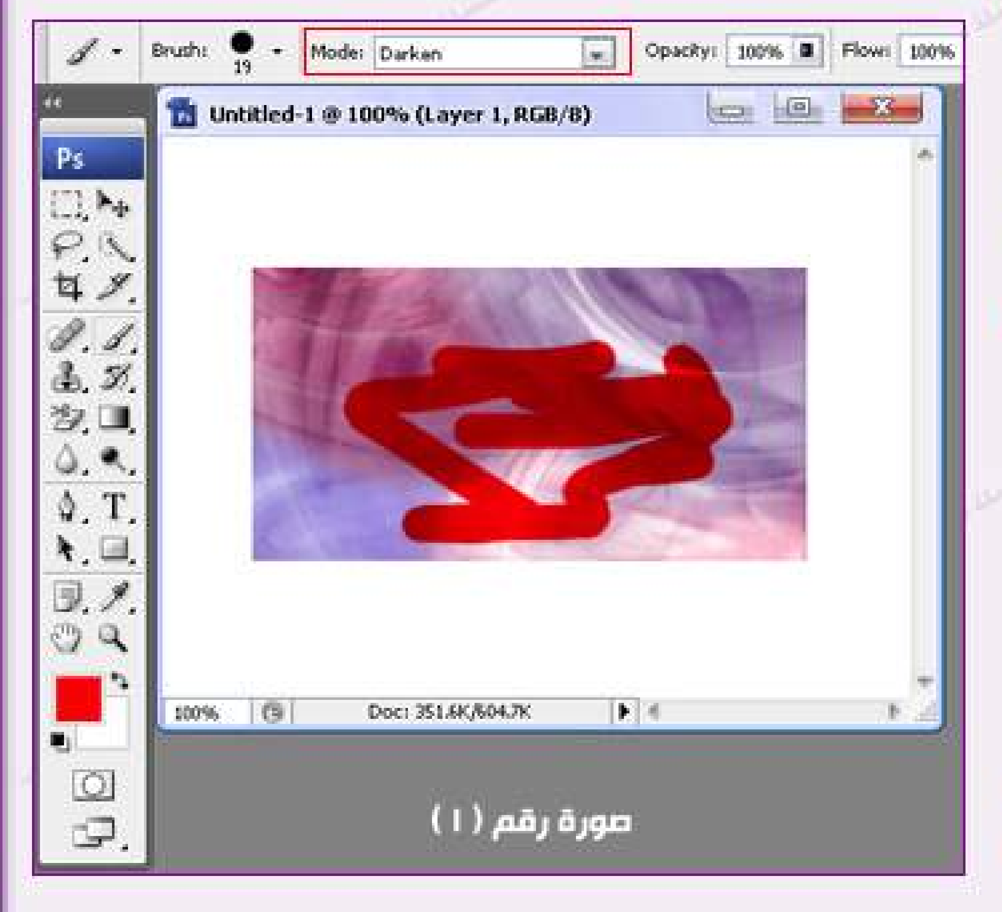
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

سنتعرف في هذا التطبيق على تأثير النمط على الفرشة ...

قوموا بفتح عمل جديد وأضيفوا أي صورة إلى العمل وقد عرفنا كيف نقوم بعمل ذلك في درس سابق ومن لم يتذكر ذلك يراجع الدرس الرابع صفحة (٨ ، ٩ ، ١٠) ...

بعد ذلك ونحن على طبقة الصورة نقوم بإختيار أداة الفرش ونغير النمط من خيارات الأداة ثم نقوم بالرسم على الصورة سنلاحظ أن لون الفرش الذي اخترناه قد تغير والسبب في ذلك تغيرنا للنمط ...



صورة رقم (١)

في هذا التطبيق اخترت اللون الأحمر للفرشة وقمت بتغيير النمط إلى Darken خرجت معي النتيجة كما في الصورة رقم (١) ..

لو تأملنا الصورة رقم (١) قليلاً سنلاحظ شيئين مهمين :

١/ أن النمط هو Darken في خيارات الأداة وهو المحدد بالمستطيل الأحمر ..

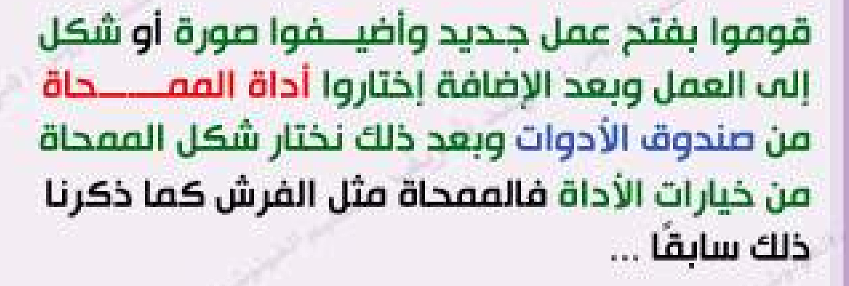
٢/ أن اللون الذي اخترناه هو الأحمر ومع ذلك ظهر بشكل شفاف وداكن على الصورة وذلك بسبب النمط ..

هام :

- النمط الطبيعي هو النمط العادي وهو بإسم Normal ...
- ما طبقناه على أداة الفرش ينطبق على أداة القلم الرصاص ، وكذلك إختيار الصورة كان كمثال فقط فما ينطبق على الصور ينطبق على الأشكال ...



تطبيقات على الدرس :-



التطبيق الرابع

قوموا بفتح عمل جديد وأضيفوا صورة أو شكل إلى العمل وبعد الإضافة إختاروا أداة الممحاة من صندوق الأدوات وبعد ذلك نختار شكل الممحاة من خيارات الأداة فالممحاة مثل الفرش كما ذكرنا ذلك سابقًا ...

بعج ذلك امسحوا الشكل أو الصورة ستلاحظون أن المسح يتم بطريقة حرة ...

في هذا التطبيق قمت برسم شكل دائري وقمت بتعبئته ثم قمت بإلغاء التحديد وهو ليس ضروري بالنسبة للمسح ثم قمت بالمسح وكانت النتيجة كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

هناك ثلاثة أنماط لأداة الممحاة وضحناها سابقًا وهي لا تختلف كثيرا عن بعضها وبمجرد أن تجربوها ستعرفوها فهي لا تحتاج إلى شرح أو توضيح وإنما للتجربة فقط :) ...

هام :
عندما نريد أن نمسح عنصر في التصميم لا ننسى أن نحدد طبقته ويكون التحديد بالضغط على طبقة العنصر مرة واحدة وقد ذكرنا ذلك سابقًا :) ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

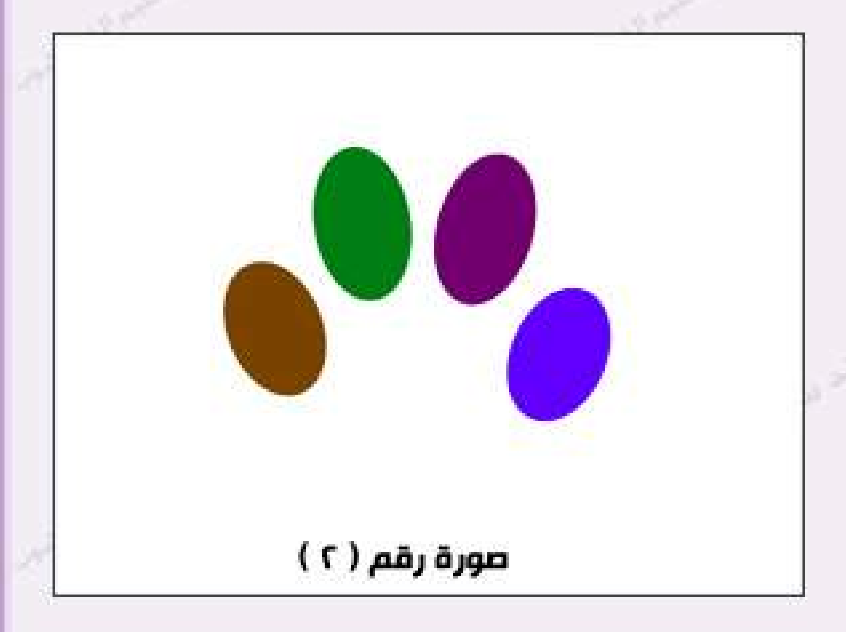
سنتعرف في هذا التطبيق على أداة الممحاة السحرية و بمجرد أن نسمع كلمة السحرية نتذكر أداة العصا السحرية فأداة العصا السحرية كانت وظيفتها تحديد الكتلة ذات اللون الواحد أما أداة الممحاة السحرية وظيفتها مسح الكتلة ذات اللون الواحد ...



صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) :
توجد خمس كتل لونية مختلفة عندما نريد أن نمسح الكتلة الحمراء مثلاً سيكون ذلك مملاً لو قمنا بمسحها عن طريق أداة الممحاة أما عندما نختار أداة الممحاة السحرية سيكون المسح سريعاً ...

في هذا التطبيق قمت باختيار أداة الممحاة السحرية وقمت بالضغط مرة واحدة على الكتلة الحمراء فكانت النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

الملاحظ هو أن الكتلة الحمراء تم مسحها بالكامل بكل سهولة ...

وأحياناً بعد الضغطة الأولى تبقى حدود الكتلة دون مسح وعند حدوث ذلك نقوم بالضغط مرة ثانية ستختفي الحدود تماماً ...

هام :
في هذا التطبيق ما طبقناه على الأشكال ينطبق على الصور ...

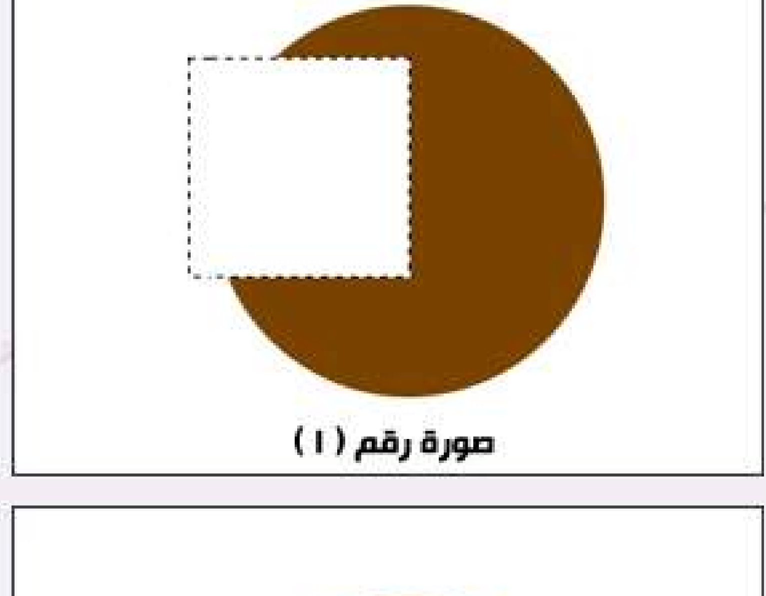


تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

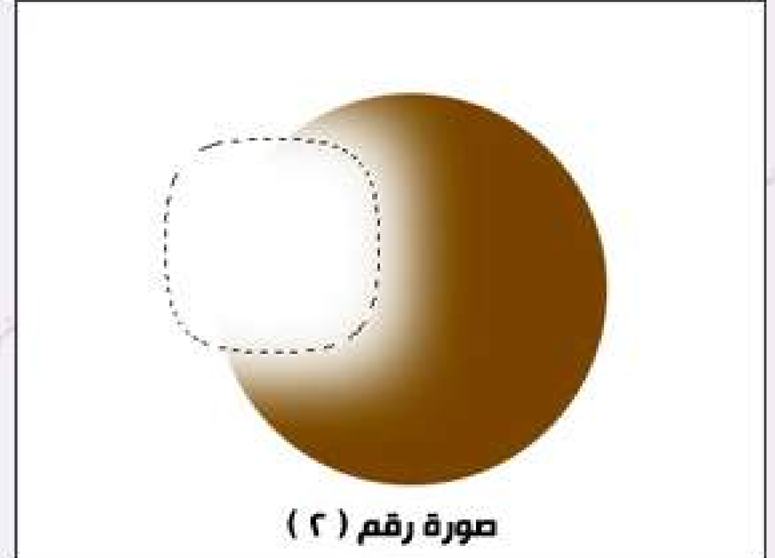
سنتعرف في هذا التطبيق على المســـح بالتحديد وهي خاصية يستفيد منها كثير من المصممين ...

قوموا بفتح عمل جديد وبعدها قومــوا برسم أي شكل وقوموا بتعبئته ثم قوموا بإلغاء التحديد ...



صورة رقم (١)

من أداة الأشكال المحددة قوموا برســم أي شـكل مره أخرى على نفــس الطبقة ولا تقـوموا بتعبئته فنحن نريد التحديد فقــط ثم انقلوا التحـديد على جزء من الشكل الذي رسمنا وقوموا بضـغط Delete من لوحة المفاتيح ستلاحظون أن المنطقة الموجودة داخـل التحـديد تم مسحـها والصـورة رقم (١) توضح ذلك بعد ذلك قوموا بإلغاء التحديد ...



صورة رقم (٢)

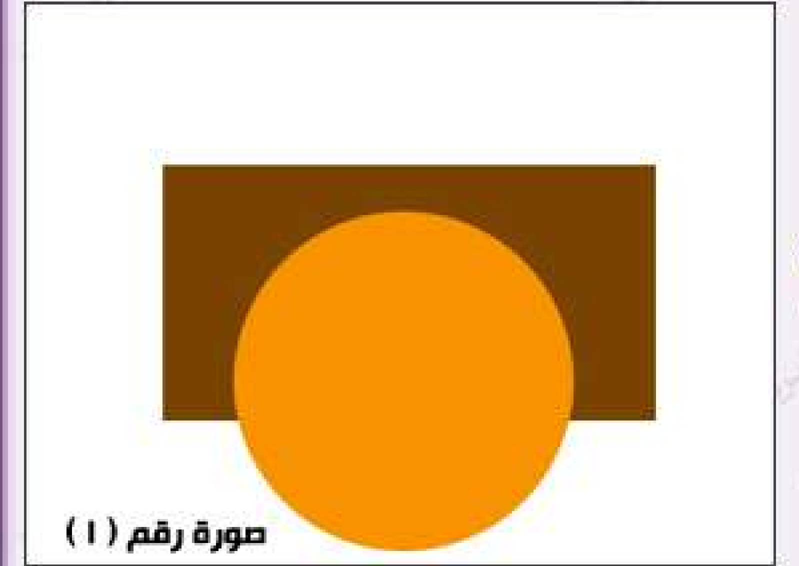
كما يمــكننا المســح بتدرج كل ما هــو عـلينا أن نزيــد في قيــمة Feather من خـــيارات أداة الأشكال المحددة والتغيير يكون قبل الرسم ..

وفي هذا التطبيق :
نغير قيمة Feather في رسم المربع وقد قمت بذلك فكانت النتيجة كما في الصورة رقم (٢)
و ما ينطبق على الأشكال المحددة ينطبق على الصور ...
كل ما أردت قوله في هذا التطبيق :
أننا كما كنا نرسم بأداة الأشكال المحددة نستطيع أن نمسح بها مع العلم أننا كلما زدنا قيمة Feather كلما كان المسح بتدرج أكبر وللتوضيح أكثر راجع الدرس الثالث صفحة (١٤ ، ١٥) ...

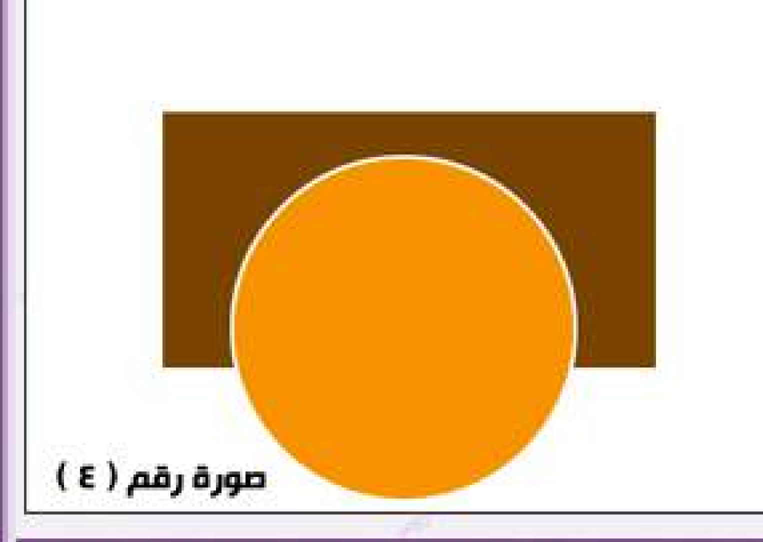
على الهامش :) / طريقة المسح بتدرج من طرق دمج الصور في التصميم ...






صورة رقم (١)


صورة رقم (٣)


صورة رقم (٤)

التطبيق السابع

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Expand (تمديد) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا مستطيل على طبقة ثم ارسموا دائرة على طبقة فوقها بحيث تكون طبقة الدائرة فوق طبقة المستطيل كما في الصورة رقم (١) ..

بعد ذلك ونحن على طبقة الدائرة قوموا بتحديد الدائرة ثم من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Expand ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة سنكتب 2 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أكبر من الدائرة كما في الصورة رقم (٣) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط على طبقة المستطيل ونضغط على زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ...

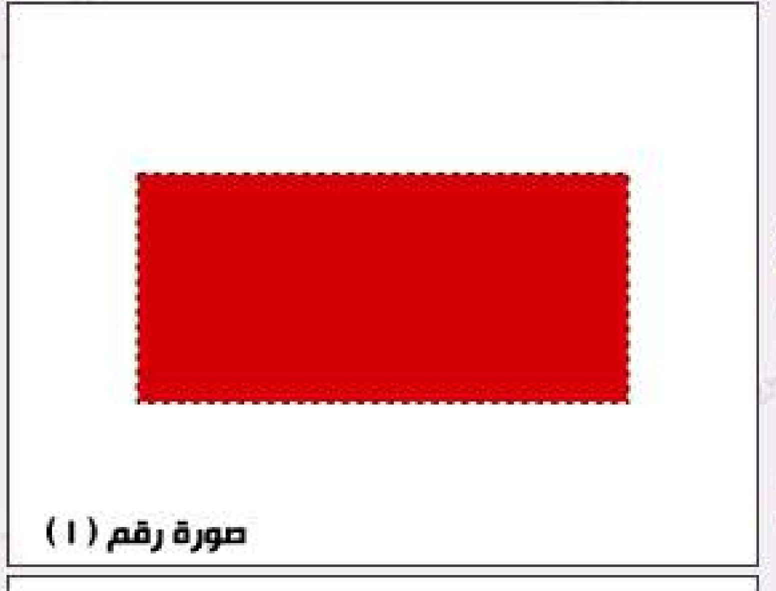
الخلاصة / أن هذا الأمر يقوم بتمديد التحديد عموماً ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن

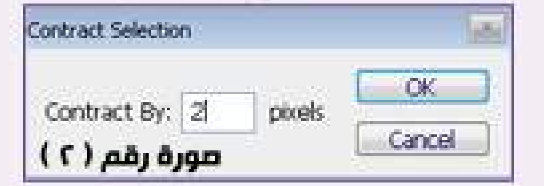
ستتعرف في هذا التطبيق على الأمر Contract (تقليص) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا مستطيل على طبقة بعد ذلك قوموا بتحديد المتسطيل كما في الصورة رقم (١)..



صورة رقم (١)

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Contract ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة سنكتب 2 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أصغر من المستطيل كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ..

صورة رقم (٤)

الخلاصة / أن هذا الأمر يقوم بتقليص التحديد عموماً ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ..

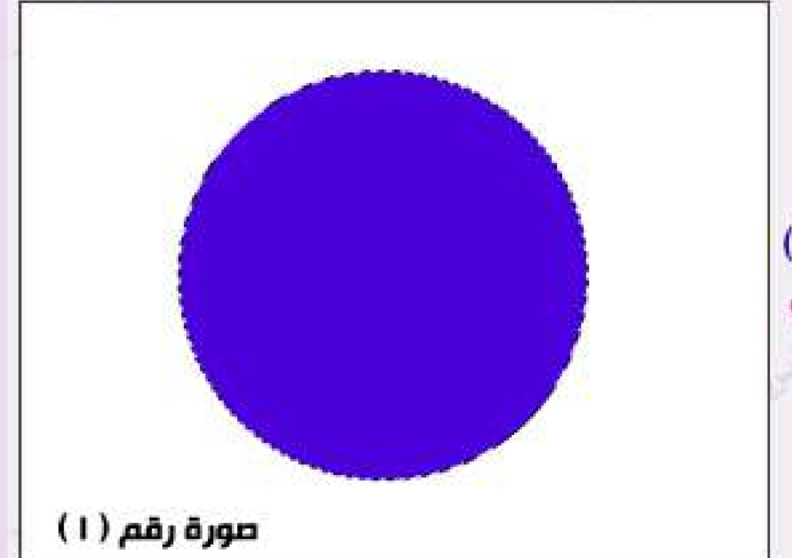
ملاحظة هامة / الأمر Contract عكس الأمر Expand ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق التاسع والأخير

ستتعرف في هذا التطبيق على الأمر Feather (حد متدرج) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا دائرة على طبقة بعد ذلك قوموا بتحديد الدائرة كما في الصورة رقم (١)..

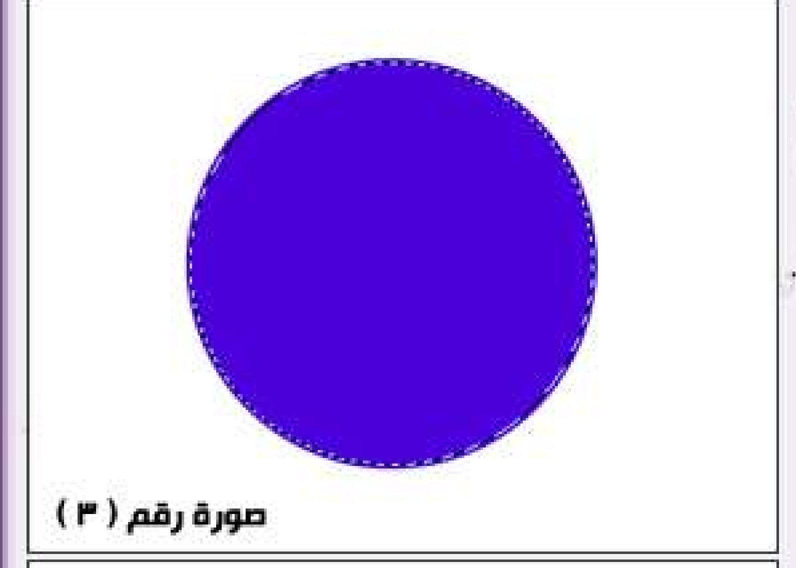

صورة رقم (١)

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Feather ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة الحد المتدرج سنكتب 20 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم (٢)..



صورة رقم (٢)

سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أصغر من الدائرة كما في الصورة رقم (٣) ...


صورة رقم (٣)

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤)...


صورة رقم (٤)

الخلاصة / أن هذا الأمر يقوم بعمل تدرج للشكل أو الصورة ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ..

همسة قبل إنهاء الدرس :-

قائمة Modify

Select

All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I
All Layers	Alt+Ctrl+A
Deselect Layers	
Similar Layers	
Color Range...	
Refine Edge...	Alt+Ctrl+R
Modify ▸	
Grow	
Similar	
Transform Selection	
Load Selection...	
Save Selection...	

Border...	
Smooth...	
Expand...	
Contract...	
Feather...	Alt+Ctrl+D

في التطبيق السابع والثامن والتاسع تناولنا فيها ثلاثة من أوامر قائمة Modify وهي الثلاثة أوامر الأخيرة ..

أما عن الأمرين Border (حزام) والأمر Smooth (صقل) فهما في غاية البساطة قوموا بالتجربة فقط وسيتضح لكم كل شيئ :) ..

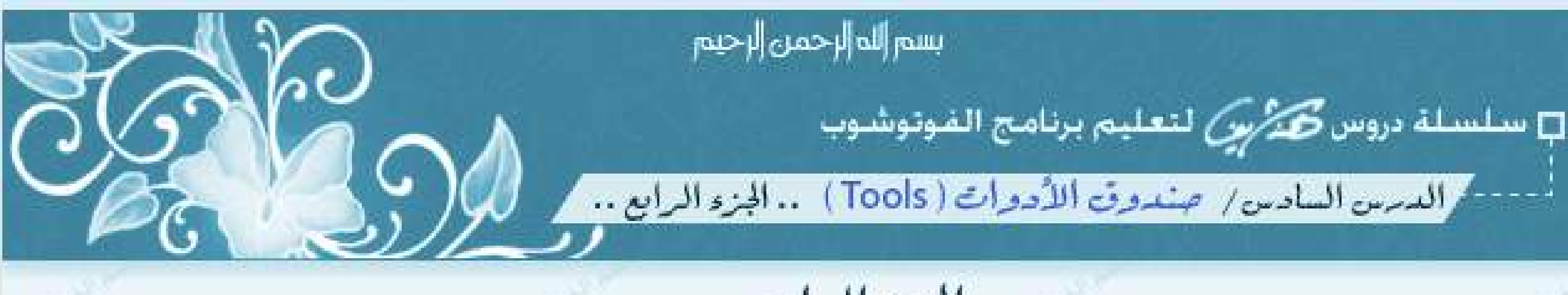
فأنا لم أقم بإدراج تطبيقات لهما منعًا للملل لا أكثر ولكي أساعـــدكم على الإكشاف بأنفسكم أيضًا ...

هام :
ما طبقناه في التطبيقات السابع والثامن والتاسع كان على الأشكال وما ينطـبق على الأشـــكال ينطبق على الصور ...

أيضًا قمـــنا بالإستفادة من هذه الأوامـــــر الثـــلاثة عـــن طريق زر Delete فقط والذي أود الإشارة إليه أنه يمكننا الإسفادة من هذه الأوامر بطرق أخرى فقط نحتاج إلى قليلٍ من التركيز :) ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الخامس))





الجزء الرابع

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على أداة واحدة وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون الأحمر ... إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة النص (T) :-

وظيفة هذه الأداة هي كتابة النصوص وإختصارها الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (T) ...

عندما نظهر القائمة لأداة النص تظهر هـــذه القائمة
ما يهمنا في هذه القائمة هو الخيار الأول والثـــاني
وهما على النحو التالي :

■	Horizontal Type Tool	T
	Vertical Type Tool	T
	Horizontal Type Mask Tool	T
	Vertical Type Mask Tool	T

الأول : أداة النص الأفقي (Horizontal Type Tool) ...
الثاني : أداة النص العمودي (Vertical Type Tool) ...

وسنتعرف على هاذين الخيارين في الصفحات القادمة بالتفصيل بإذن الله ...

أريد أن أشير إلى شيئ سيفيـــدنا في الصفحات القـــادمة : -
كلنا نعرف أن لوحة المفاتيح تحتوي على زرين Enter :
الزر الأول : يوجد بجانب الحروف وهو الموضح باللون الأحمر على الرسمة التي في الأسفل ...
الزر الثاني : يوجد بجانب الأرقام وهو الموضوح باللون الأزرق على الرسمة التي في الأسفل ...

وفي الصفحات القادمة :
سنسمي الزر الأول بـ : زر 1 Enter ...
وسنسمي الزر الثاني بـ : زر 2 Enter ...

(تذكروا هذا جيدًا :)





خيارات الأداة في النص :-



في المستطيل الأحمر :

من هنا نقوم بإختيار الخط الذي نريده من خلال الضغط على المثلث الصغير فتخرج لنا قائمة بالخطوط نختار منها مع العلم أنه بجانب كل خط سنجد عينه توضح معالم الخط ...

في المستطيل الأزرق :

من هنا نقوم بإختيار حجم الخط وهو مدرج من 6 إلى 72 مع العلم أنه يمكننا أن نزيد عن 72 وذلك بأن نقوم بإدخال القيمة التي نريدها في المستطيل الأبيض ثم نضغط على زر 1 Enter أو 1 Enter ...

في المستطيل الزهري :

هذا الخيار خاص بطريقة الخط وهو يحتوي على خمسة خيارات فأحيانًا تكون حدود الخط مكـــسرة ومن خلال التغيير في هذا الخيار تصبح الحدود غير مكسرة وسنفهم ذلك أكثر في التطبيق ...

في المستطيل البنفسجي :

من هنا نختار لون الخط فقط نقوم بالضغط على هذا المستطيل ونختار اللون الذي نريده ونضغط OK وأعتقد أنها واضحة جدا ...

في المربع الأخضر :

هذا الخيار خاص بإلتفاف النص بمعنى أننا من هذا الخيار نستطيع ان نجعل النص منحنيًا ونتحـكم في طريقة ودرجة إنحنائه وسنفهم ذلك في التطبيق ...



خيارات إضافية للنص (A|) :-

في المربع الأحمر في الصورة المجاورة رقم (١) هذا الزر خاص بخيارات النص الإضافية وبالضغط على هذا الزر تظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (١)

في الصورة رقم (٢) :

كما نرى هي مجموعة من التنسيقات والخيارات وهي واضحة فكل خيار بجانبه رمز صغير يوضح وظيفته وبالتالي فهي لا تحتاج إلى شرح أو توضيح ...

وبعد ان ننتهي من إستخدام هذه النافذة نضغط مرة أخرى على نفس الزر (A|) بعدها تختفي النافذة ...

صورة رقم (٢)

والآن مع التطبيقات ولكن في الصفحة القادمة

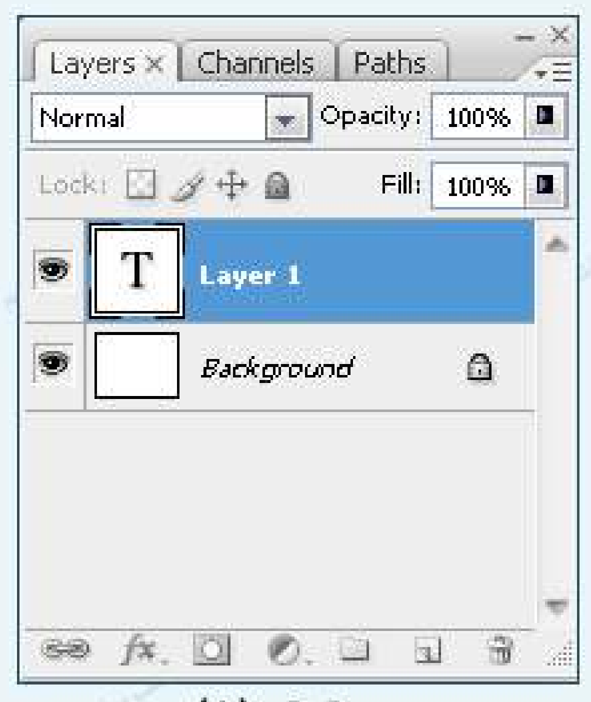
(:



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

قوموا بفتح عمل جديد وهـــذه المرة لن نحـــتاج إلى إنشاء طبقة جـــديدة لأن أي نــــص يقوم البرنـامج تلقائيًا بإنشاء طبقة خاصـة له وتكون الطبقـــة الخاصـة بالنـص كما فـي الصــــورة رقم (١) نلاحظ وجــــود حرف (T) بجانب الطبقة ...



صورة رقم (١)

بعد أن نفتح العمل نختار أداة النـص من صندوق الأدوات ونقــــوم باخـــتيار نــــوع ولـــون وحـــجم الخـــط مـــن خيارات الأداة ثم بعد ذلك نقوم بالضغــط على منطـــقة العمل سيظهر مؤشـر الكـــتابة وقد يستغرق وقتًا بسبب تحميل الخطـــوط فلا داعي للقـــلق والصـــورة رقم (٢) توضح ذلك ..

صورة رقم (٢)

بعد ظهور المؤشر نبدأ بكتـابة النـــص الذي نريده وبعد أن ننتهي نقوم بالضغـــــط على زر Enter 2 بعدها تكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

بعدها نلاحظ أن الطبقة أصـبح اسمها باسم النص الذي كتبناه ...

هام :
من خلال أداة التحريك في صندوق الأدوات نستطيع تحريك النص بشكل حر ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بالتعديل على الخط سواءًا من ناحية اللون أو الخط أو الحجم ...

في الصورة رقم (١) :
نريد أن نجعل لفظ الجلالة " الله " باللون الأحـــمر ولكي يتم ذلك اتبعوا الأتي :

نختار أداة النص ثم نقوم بالضغط على النص سيــظهر لنا مؤشر الكتابة كـل ما علينا هو أن نقوم بتظليل الكلــمة كما في الصورة رقم (٢) ...

وبعد ذلك من خيارات الأداة نقوم باختيار اللــــون الأحمر أو أي لون نريده سنلاحظ بعدها أن اللون تغير نضـــغط زر 2 Enter وستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ..

الخلاصة :
أنــنا عنــدما نريد أن نعــدل على كلـــمة نقــوم بالتظليل أولاً ثم نقوم بالتعديل بعد ذلك ...

هام :
ما طبقناه على تعــــديل لون الخط ينطـــبق علــى تعديل حجم الخط و تعديل نوع الخط ...

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم (١)

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم (٢)

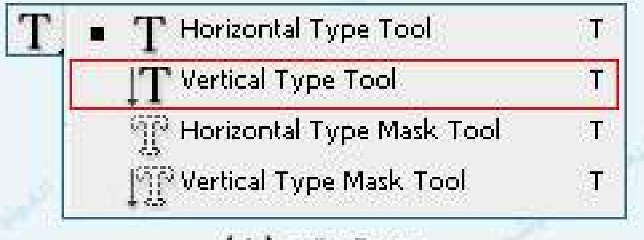
بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

في هذا التطبيق سنتعرف على أداة النص العـــمودي (Vertical Type Tool) ...



صورة رقم (١)

قوموا بإختيار أداة النص العمودي من صندوق الأدوات من قائمة أداة النص كما في الصورة رقم (١) ...

بعد ذلك قوموا باختـــيار اللون والحجم ونوع الخـــط من خيارات الأداة ...

بعد ذلك نضغط على منطقة العمل سيظهر موشر الكتابة وبعدها نقوم بالكتابة سنلاحظ أن الكتابة بشكل عمـودي بعد الإنتهاء نقوم بضغط رز Enter 2 ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

هام :
نستطيع التعديل على الخط العمودي كما عـــدلنا على الخط الأفقي في التطبيق السابق دون أي اختلاف ...





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتعرف على الكتابة في عدة سطور في طبقة نص واحدة ...

أحيانًا نحتاج إلى كتابة نص مكون من أكثر من سطر ولكي نعرف كيف نعمل ذلك تابعوا معي ...

قوموا بفتح عمل جديد وأختاروا أداة النص من صندوق الأدوات وإضغطوا على منطقة العمل ثم قوموا بالكتابة وعندما نصل إلى نهاية السطر الأول كما في الصورة رقم (١) ...

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و

صورة رقم (١)

نقوم بالضغط على على زر Enter 1 سنلاحظ بعدها أن مؤشر الكتابة انتقل للسطر الثاني كما في الصورة رقم (٢) ...

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و

صورة رقم (٢)

ثم نقوم بالكتابة بشكل طبيعي وبعد أن ننتهي نقوم بالضغط على زر Enter 2 ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و
المرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين ...

صورة رقم (٣)

وكلما أردنا أن ننتقل لسطر جديد في نفس النص نقوم بالضغط على زر Enter 1 ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتعرف على تأثير طريقة الخـــط على حدود الخط ...

في الصورة رقم (١) لاحظوا الخـــيار في المستطيل الأحمر هـــو None لذلك حـــدود الخـــط مكسرة قليلاً ولكي نلغي هذا التكسير نقوم بالتالي :

نقوم بتظليل الكلمة ونقوم بتغير الخيار فنحن عندنا خمسة خيارات نختار منها ما يروق لنا المهم أن الخط في النهاية يكون منتظم الحدود وغير مكسر ...

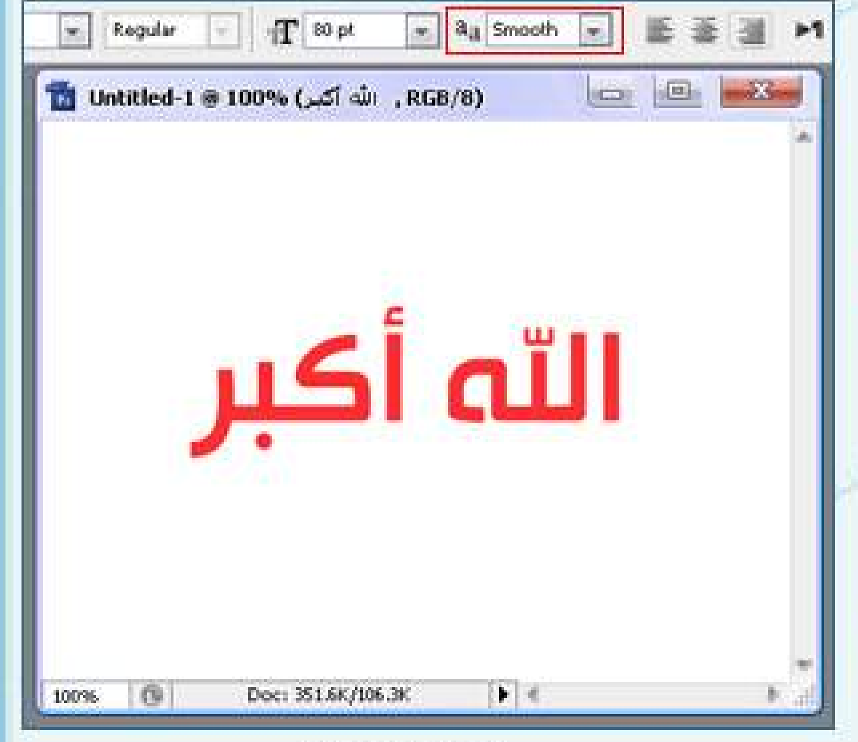
وفي هذا التطبيــق قمت بتظليل الكلمة " الله أكبر " وبعدها غيرت خيار طريقة الخط من الخيار None إلى الخيار Smooth الموضح بالمستطيل الأحمر كمـا في الصورة رقم (٢) نلاحظ بعدهـــا أن الحـــدود أصبحت غير مكسرة ...

الخلاصة :

أنه عندما نكتب أي كتابة ونلاحظ بأن هناك تكـــسر حدود الكتابة نقوم مباشرة بتغير بين خيارات طريقة الخط حتى نصل إلى الحدود المنتظمة غير المكسرة ..



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

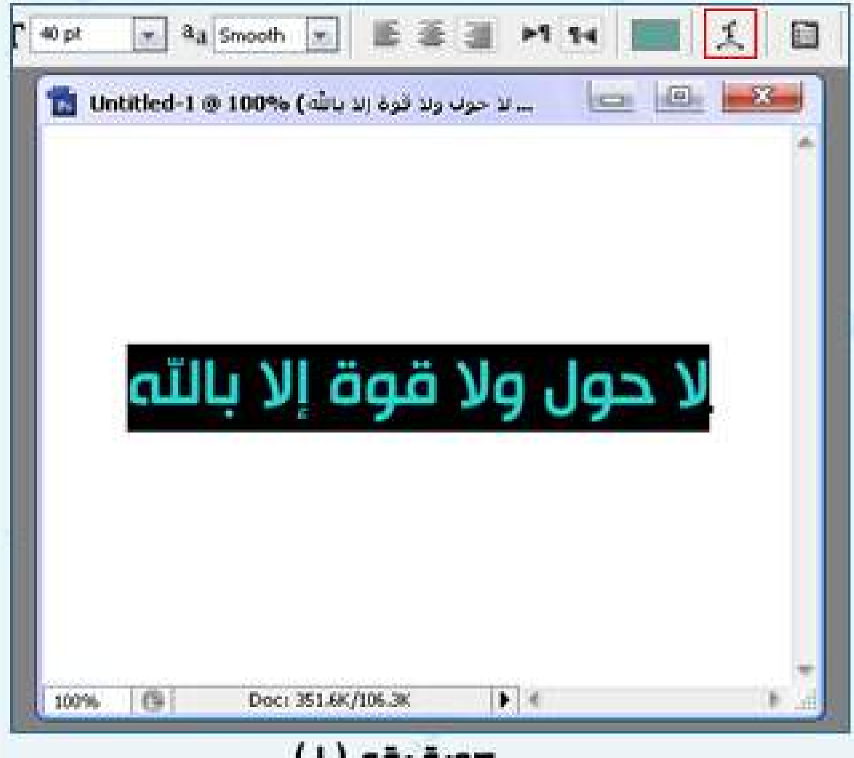
في هذا التطبيق سنتعرف على طريقة عــــمل إلتفاف للنص ...

ومعنى عمل التفاف للنص أي جعــــــله منحنيًا بطرق معينة والطريقة كالآتي :-

قوموا بفتح عمل جديد وقــوموا بكتابة اي نص وبعد ذلك قومــــــوا بتظليل النــص كما في الصورة رقم (١) ..

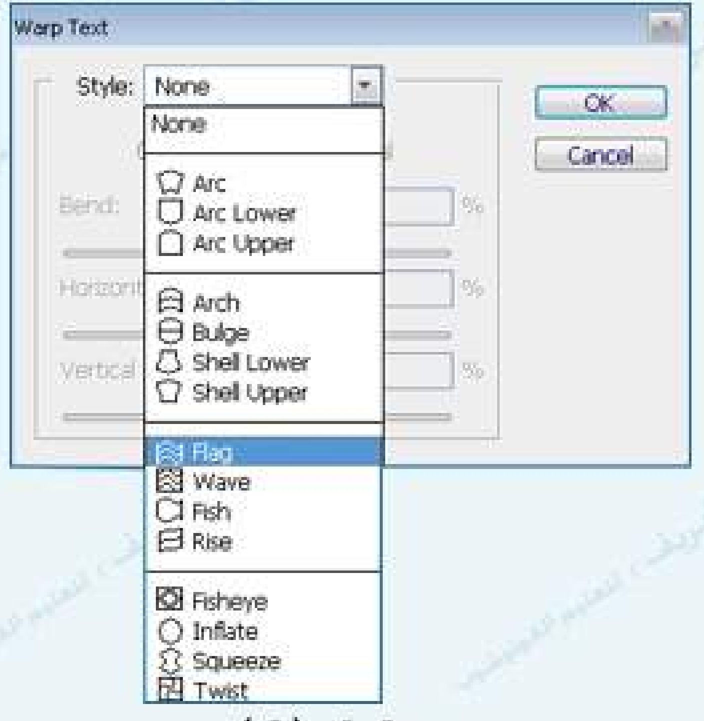
بعد ذلك نقوم بالضغط عــلى زر إلتــفاف النص والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...

بعــدها ستخــرج لـنا نافــذ كــما فــي الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (١)

من خلال قائمة Style نقوم بإخـــتيار الإلتفاف الذي نريده وهنا قمت باختيار Flag على سبــيل المثال فقط ...



صورة رقم (٢)

نكمل بقية التطبيق في الصفحة القادمة

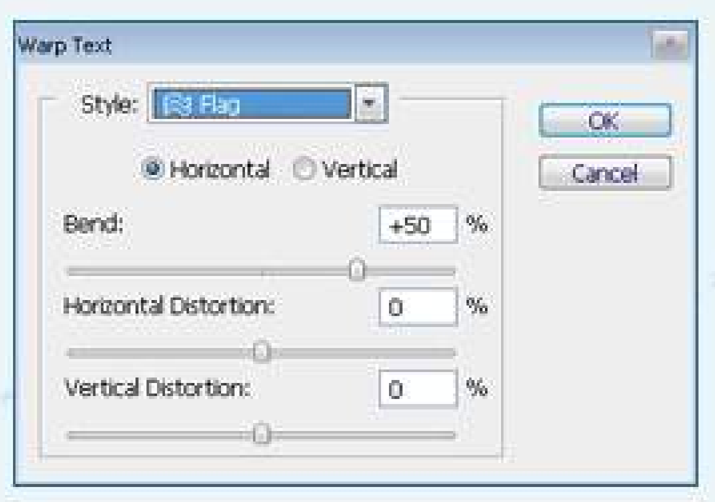
:)





تطبيقات على الدرس :-

وبعد أن إخترنا الخيار Flag نستطيع التعديل على هذا الخيار من خلال المؤشرات الموجودة في النافذة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

وبعد أن ننتهي من استخدام النافذة نقوم بالضغط على OK ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ...



صورة رقم (٤)

وبهذا يكون التطبيق السادس قد انتهى .... (:



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

في هذا التطبيق سنعرف كيف نقوم بكتابة الأرقام بالطـــريقـــة العـــربية (١ - ٢ - ٣ ..) و بالطريقة الإنجليزية (1 - 2 - 3 ...) ...

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة الكتابة ثم قوموا بكتابة أرقام ستلاحظوا أنها بالطـــريقة الإنجليزية وهي الطريقة الإفتراضية في البرنامج كما في الصورة رقم (١) ..

47774

صورة رقم (١)

ولكي نستطيع الكتابة بالطريـــقة العـــربية نتبع الآتي :

قومـوا بالضغط على زر الخيارت الإضافية للنص والمحـــــدد باللـــون الأزرق ستخـــرج لنـــا النافذة كما فـــي الصورة رقم (٢) ...





صورة رقم (٢)

نكمل التطبيق في الصفحة التالية ....
:)



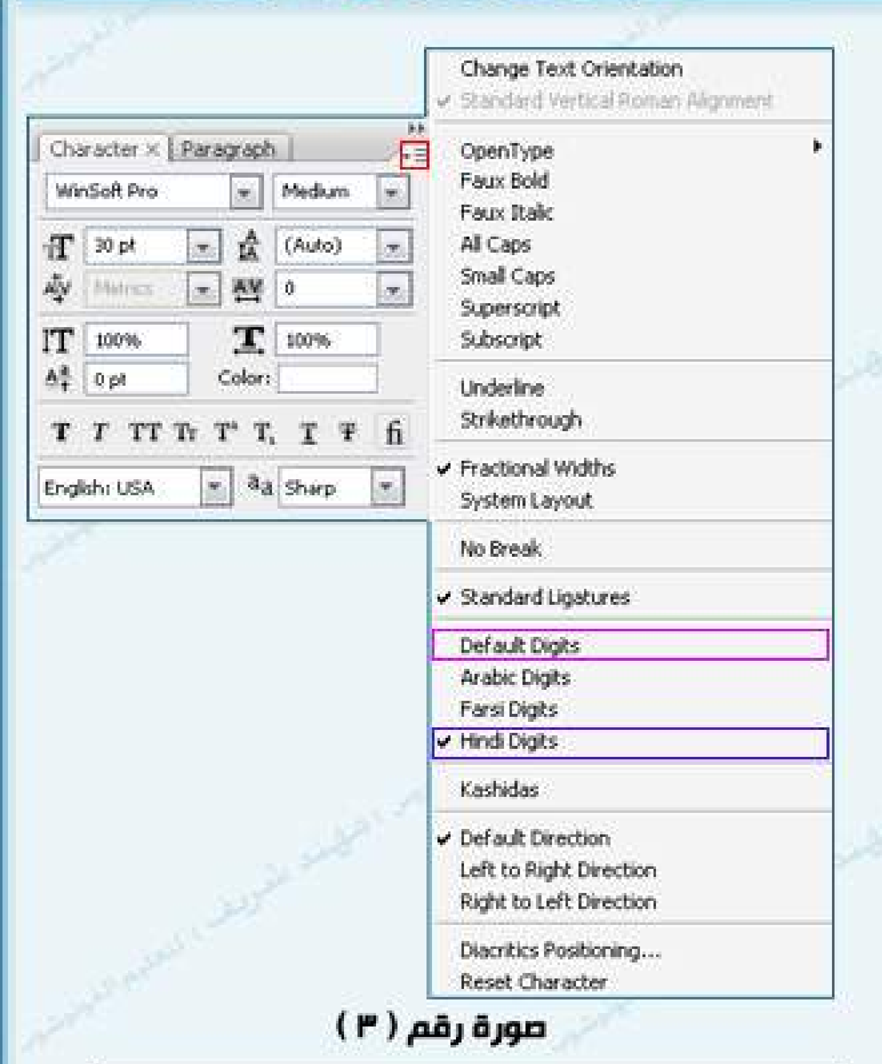
تطبيقات على الدرس :-

بالضغط على المثلث المحـــدد باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٣) تخرج لنا قـائمة نـــقوم باختيار الأمر Hindi Digits والمحدد باللـــون الأزرق كما في الصورة رقم (٣) ..

بعد ذلك نقوم بالكتابة ستكون الأرقام بالطريقة العربية كما في الصورة رقم (٤) ...

هام :

للعودة للكتــابة بالطريقة الإنجليزية مرة أخرى نخـــتار الأمـــر Default Digits والمحـــدد باللون البنفسجي في القائمــة المــوجودة في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

وبهذا يكون التطبيق السابع إنتهى ...
(:

قبل أن نأتي للتطبيق الثامن :
إذا كنتم تذكرون ما هو نمط الطبقـــة ؟ فإنتقوا معي للتطبيق الثامن ...

أمـــا من لم يتـــذكر ذلك يراجـــع الـــدرس الثاني صفحة (٥ ، ٦) ثم بعد ذلك ينـــتقل معنا للتطبيق الثامن ...

٤٧٧٧٤

صورة رقم (٤)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن

في هذا التطبيق سنقـــوم بإجراء نمط الطبقة على النص ...

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة الكتابة ثم قوموا بكتابة أي نص ثم ثوموا بضغط زر 2 Enter ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (١) ..

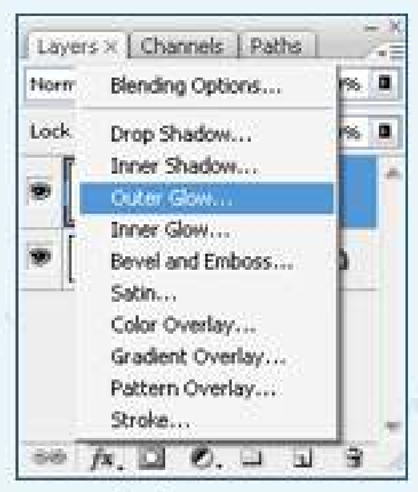
وفي هذا التطـــبيق أخترت نـــمط Outer Glow كمثال فقط كما في الصورة رقم (٢) ...

وبعد تغيير النســب والقيم قي خيــارات النمــط كـــانت النتيــجة النهـــائية كمــــا في الصورة رقم (٣) ..

و هكذا يمكننا عمل نــــمط لطبقـــة النص مثلها مثل أي طبقة أخرى ..

فارس السلام

صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

فارس السلام

صورة رقم (٣)

وكما وضحنا سابقًا :

- يمكننا عمل أكثر من نمط على الطبقة ..
- يمكننا التعديل على النمط ...
- كثرة التجربة هو الأساس لكسب الخبرة والوصول للإحتراف ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق التاسع والأخير

في هذا التطبيق سنتعرف على أمر في غايــة الأهمية حيث سنتعلم كيف نقوم بتحويل النص إلى شكل ...

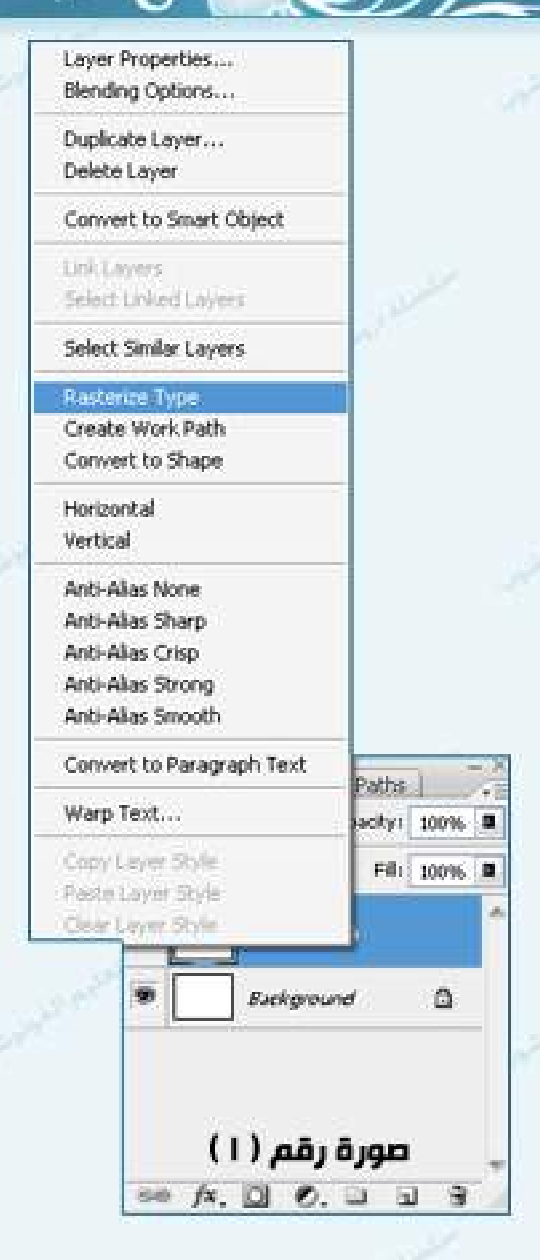
ما الفائدة من تحويل النص إلى شكل ؟!!

الفائدة لنستطيع أن نطبق على النص ما ينطبق عــلى الشكل ففي التطبيقات السابقة كنا نقول في نهــاية بعضها " ماينطبق على الأشكال ينطبق على النصوص " لكي يتم ذلك نقوم بتحول النص إلى شكل مع العــلم أننا بعد تحويل النص إلى شكل لا نستطيع أن نعدل على نوع الخط أو حجمه أما تغيير لونه فسيكون كطــريقة تغيير لون الأشكال ...

وباختصار شديد بمجرد أن نحول النص إلى شـكل يفـقد خصائص النص حتى طبقته يتغير شكـلها ويمكــننا أن نقول إنها طريقة للتحايل على البرنامج :) ...

والطريقة سهله جدا وهي كالتالي :-

- نضغط على طبقة النص ثم نضـغط بزر الفأرة اليمـين ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم (١) ...
- نختار من القائمة الأمر Rasterize Type كمــا في الصورة رقم (١) ..
- سنحلاحظ بعدها أن طبقة النص تحــولت إلى طبقة عــادية وذلك لأن حـرف (T) قــد اختفى من جانب الطبــقة وحل محله شكــل الـنص كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (١)



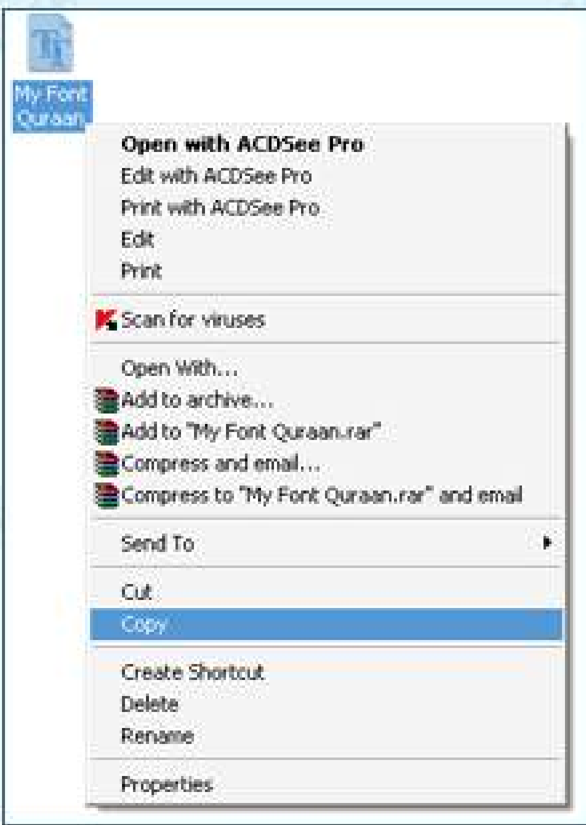
صورة رقم (٢)



إضافة الخطوط إلى النظام :-

نحتاج أحيانًا إلى إضافة خطوط جديدة إلى البــــرنامج ولكي يتم ذلك يجـب أن نضيفها إلى النظــــام لأننا عنــدما نضيــف الخطـــوط إلى النظام يتم إضافتــــها إلى الفـــوتوشـوب تلقائيًا والطريقة كالتالي ..

نقوم بعمل نسخ للخط من الملف الموجود فيه وذلك بالضــغط على الخط بزر الفأرة اليمين وإختيار الأمر Copy كما في الصورة رقم (١) ...

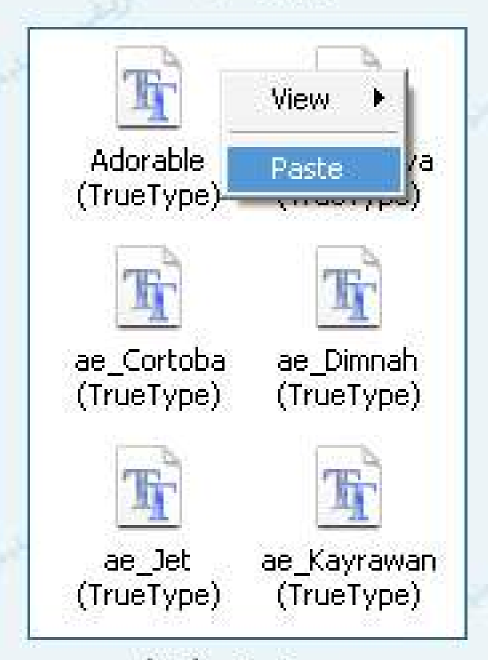


صورة رقم (١)

بعد ذلك ندخل على :

- جهاز الكمبيوتر (My Computer) ثم
- القرص (C) أو القرص الذي عليه النظام ثم
- ملف WINDOWS ثم
- ملف Fonts

وبعد أن نصل إلى ملف Fonts سنجد عدد من الخطــوط نقــوم مبــاشرةً وبــــدون الضغـــط على أي خـــط بالضغـــط على زر الفـــأرة اليمين ونلصق الخـــط مع الخطوط من خلال إختيارانا للأمر Paste كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وبذلك يكون الخط قد تم إضافته بنجاح ...

هام :

إحرصوا على اقتناء الخطوط التى تناسبكم فقــط لأن كثرة الخطوط يؤدي إلى بطء النظام والفوتوشوب ...



((بحمد الله إنتهى الدرس السادس))



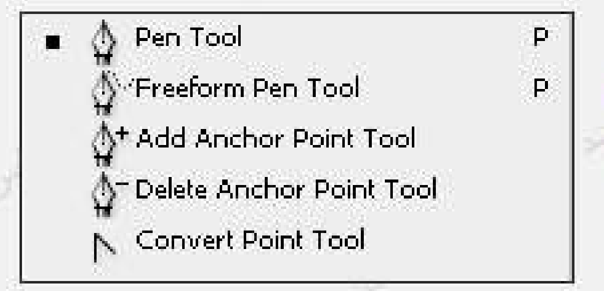
الجزء الخامس

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهـي موضحـه على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة القلم ( ) :-

الإسم الشائع لهذه الأداة هو (البن تول) ولنعلـم جميعًا أن إتقاننا لهـذه الأداة يُعد تميزًا لنا عن المصممين الآخرين فقليل من المصممين من يتقن هـذه الأداة و وظـيفة هذه الأداة هي الرسم الحر على شكل عدد من نقاط الإرساء وهي أداة تحتاج إلى قليل من الصبر والدقة ...

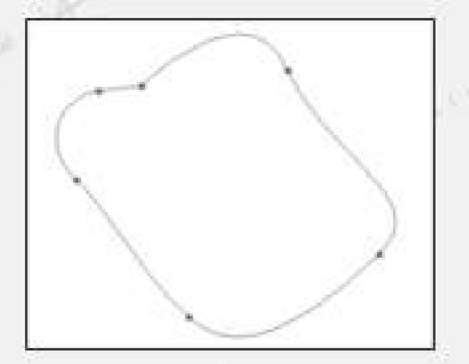
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (P) ...



عندما نظهر القائمة لأداة القلم تظهر هـذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة كاملة وهي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

الأول : أداة القلم (Pen Tool) ...
الثاني : أداة قلم الرسم الحر (Freeform Pen Tool) ...
الثالث : أداة إضافة نقطة إرساء (Add Anchor Point Tool) ...
الرابع : أداة حذف نقطة إرساء (Delete Anchor Point Tool) ...
الخامس : أداة تحويل نقطة الإرساء (Convert Point Tool) ...

ولكي نعرف معنى نقط الإرساء فقط لاحـظوا الرسـمة المجاورة وبالتأمل قليلاً :



سنجد أنها تحتوي على ستة نقاط تقع على منحنى الرسم هذه النقاط تسمى نقاط الإرساء وهي التي عن طريقـها نتحكم في الرسم وسنعرف ذلك في التطبيق بعون الله ...



خيارات الأداة في القلم :-



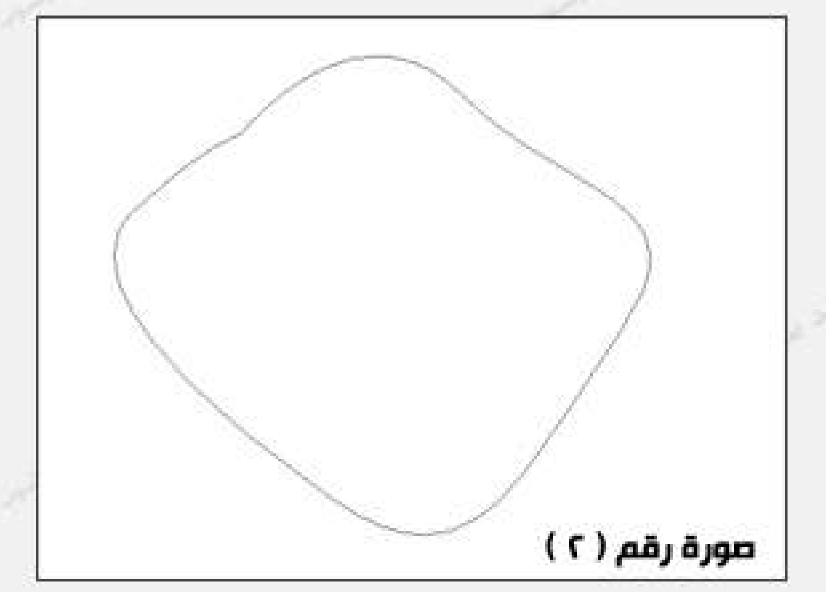
المربع الأحمر :

بالضغط على هذا الخيار يكون الرسم الذي سنرسمه بتعبئة و نختار اللون أو النمط من الخيارات الموجودة في المستطيل البنفسجي ويكون الرسم كما في الصور رقم (١) ...

صورة رقم (١)

المربع الأزرق :

بالضغط على هذا الخيار يكون الرسم الذي سنرسمه بدون تعبئة بمعنى أن الرسم هنا يكون مجرد منحنى فقط بدون أي ألوان كما في الصورة رقم (٢) مع العلم بأنه عندما نختار هذا الأمر فإن الخيارات الموجودة في المستطيل البنفسجي تختفي ...

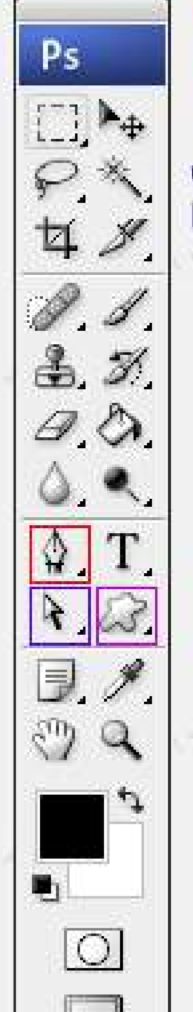


صورة رقم (٢)





أداة أشكال القلم ( ) :-



تحتوي هذه الأداة على أشكال تـم رسمها عن طريق أداة القلم ولذلك سمـــيت بهذا الاســم وأي رسم يتم عن طريق أداة القلم يسمى الرسم المتجة ولابد أن نعـــرف هنا ما معنــى الرسم المتجه ؟ والجواب أن الرسم المتجه هو الرسم الذي لا يفقد دقته مهما قمنا بتكبيره أو تصغيره فهذه الأداة تحتوي على نفس أشكال أداة الأشكال المحددة ولكن الفرق بينهما أن أداة أشكال القلم أشكال متجهة أما أداة الأشكال المحـــددة أشكال قياسية عنـــدما نقـوم بتكـــبيرها تفقد دقتها ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (U) ...

	Rectangle Tool	U
	Rounded Rectangle Tool	U
	Ellipse Tool	U
	Polygon Tool	U
	Line Tool	U
■	Custom Shape Tool	U

عندما نظهر القائمة لأداة أشكال القلم تظهر هـذه القائمـة وسنتعرف على خيارات القائمة كاملة وهـي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

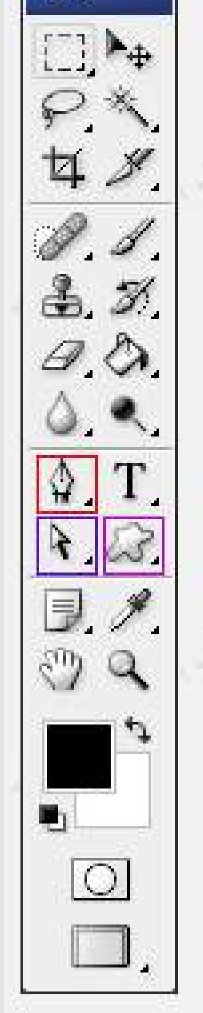
الأول : أداة المستطيل (Rectangle Tool) ...
الثاني : أداة المستطيل دائري الزوايا (Rounded Rectangle Tool) ...
الثالث : أداة الشكل البيضاوي (Ellipse Tool) ...
الرابع : أداة الشكل المضلع (Polygon Tool) ...
الخامس : أداة السطر (Line Tool) ...
السادس : أداة الشكل الشخصي (Custom Shape Tool) ...

هام : عندما نضغط على زر Shift أثناء رسم الأشكال السابقة فان :-
- أداة المستطيل والمستطيل دائري الزوايا سترسم مربع بكلا الشكلين ،،،
- أداة الشكل البيضاوي سترسم دائرة ،،،
- أداة السطر سترسم سطر في خط مستقيم سواءاً كان الإتجاه أفقي أو عمــودي ،،،
- أما أداة الشكل الشخصي فلا بد من أن نضـــغط على زر Shift عند الرسم لكي يكون الشكل المرسوم منتظم وغير مشوه ،،، وسنعرف أكثر في التطبيق بعون الله ..

(أما عن خيارات الأداة في أشكال القلم فهي مثل الخيارات في أداة القلم)



أداة تحديد التخطيط ( ) :-



المنحنى الذي ترسمة أداة القلم يسمى التخطيط ووظيفة أداة تحـديد التخطيط بإختصار هي تحريك هذا المنحنى (التخطيط) وتحريك نقاط الإرساء أيضًا حتى نستطيع التحكم في النحنى والتعديل فيه وكلمة تخطيط تعني Path ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (A) ...



عندما نظهر القائمة لأداة تحديد التخطيط تظهر هذه القائمــة وسنتعــرف عــلى خيارين القائــمة وهــما على النحو التالى بنفس ترتيب القائمة :

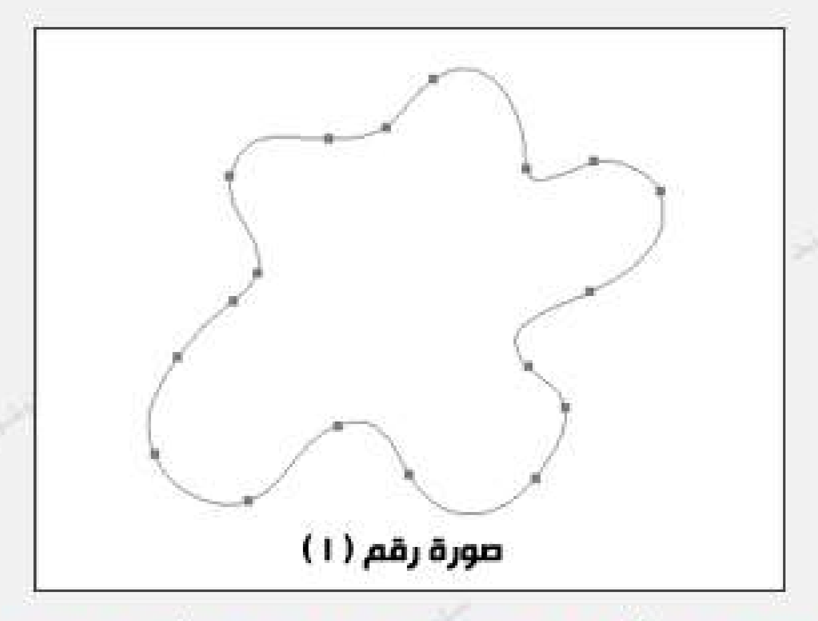
الأول : أداة تحديد التخطيط (Path Selection Tool) ووظيفتها تحريك المنحى بكامله ...
الثاني : أداة التحديد المباشر (Direct Selection Tool) ووظيفتها تحريك نقاط الإرساء ...

أما عن خيارات الأداة فــي تحديد التخــطيط فهــي ليست مهمة كثيرًا كما أن أغلب عناصرها تعرفنا عليها سابقًا ...



أساس الرسم بأداة القلم :-

قد يبدو العنوان كبيرًا :) لكن ليس هناك ما يدعو للقلق أو الملل فالذي نريد أن نفهمه في هذه الصفحة هو أن نعرف الأساس الذي يقوم عليه الرسم بهذه الأداة تابعوا معي ...


صورة رقم (١)

بالنظر إلى الرسمة الموجودة في الصورة رقم (١) نلاحظ وجود عدد من نقاط الإرساء على منحنى الرسم ....

نريد أن نعرف الأساس الذي تم عليه وضع نقاط الإرساء في هذه الأماكن ولكي يتضح ذلك يجب أن نعرف :

ماهي وظيفة نقطة الإرساء ؟؟
تعتبر نقطة الإرساء نقطة إنقلاب بمعنى أنه ينقلب بعدها مسار المنحى فمثلاً لو كان المنحنى قبل نقطة الإرساء في الأعلى يكون بعد نقطة الإرساء في الأسفل أو مستقيماً ....

باختصار شديد :
نقطة الإرساء نقطة تحول في مسار منحنى الرسم ...

الخلاصة :
أريد أن أشير إلى أنه لو أننا حددنا نقاط الإرساء بشكل صحيح سيكون رسمنا في منتهى الدقة وهذا ما يميز مصمم عن مصمم آخر فالمهم هو تحديد نقاط الإرساء في المواقع الصحيحة حسب شكل مسار المنحنى ...





تطبيقات على الدرس :-

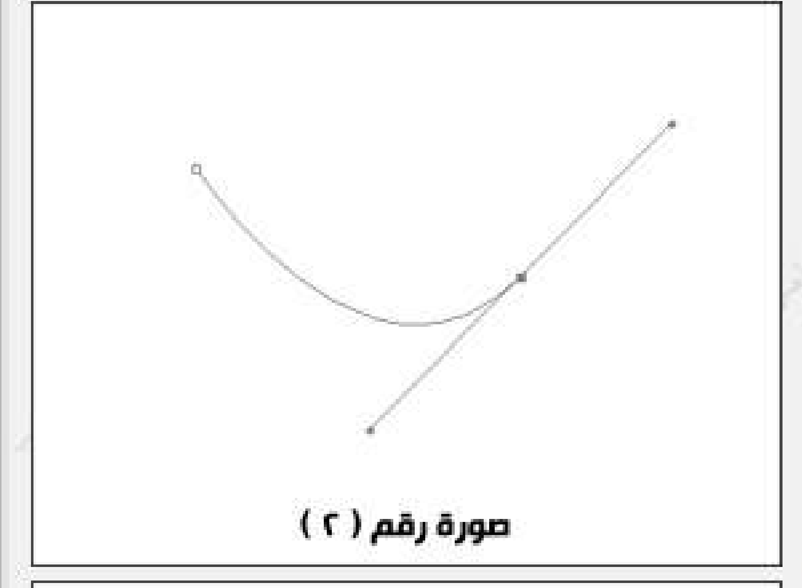
التطبيق الأول

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القـــلم من صنـــدوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتـقل إلى منطقة العمل ونقوم بالضغط مرة واحدة سنلاحظ ظهور نقطة إرساء وأول نفقطة في الرســم تسـمى نقطة البداية كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

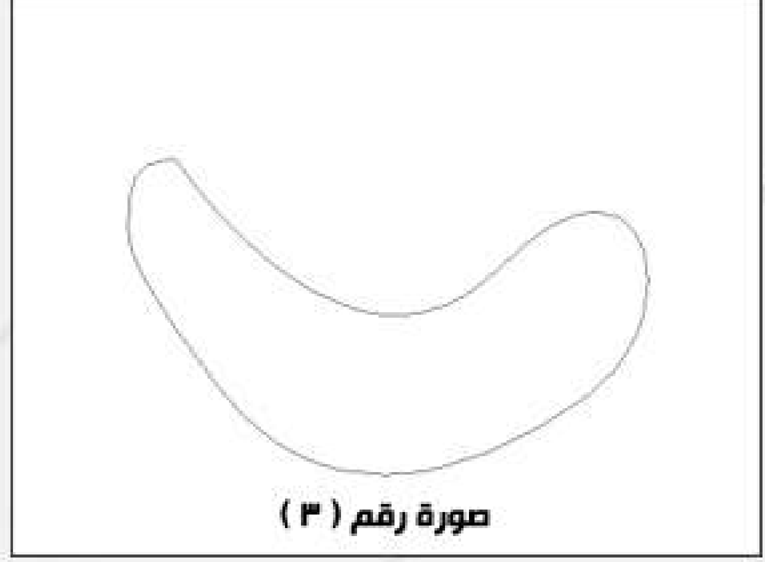
بعد ذلك نضغط مرة أخرى بأداة القلم ونحن مستمرين في الضغط نقوم برفع مؤشر الفـارة إلى الأعــلى والأسفل وبشكل دائري ســــنلاحظ أننا نتحكم في منحنى الرسم بسهوله وبعـد أن نقوم بعمــل إنحناء نرفع أيدينا عن زر الفـــأرة ونتيجـــتي هي كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وبعدها نقوم بإنشاء نقاط إرساء أخرى والمجال مفتوح للجميع :) المهم أننا ننتهي بالرسـم عند نـقطة البداية فكما بدأنا بالضغط على نقطة البـداية يكون آخر شي نضغط عليه أيضًا هو نقطة البداية ..

ونتيجتي النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

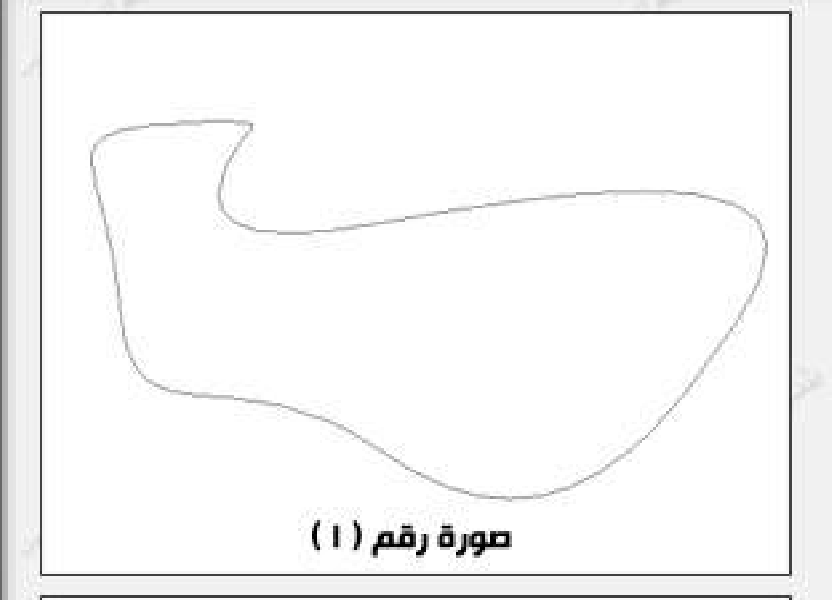
هام : هذه الأداة تحتاج إلـــى كثرة ممارســـة حـتى نتعرف عليها أكثر ونصل إلى الإتقان ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

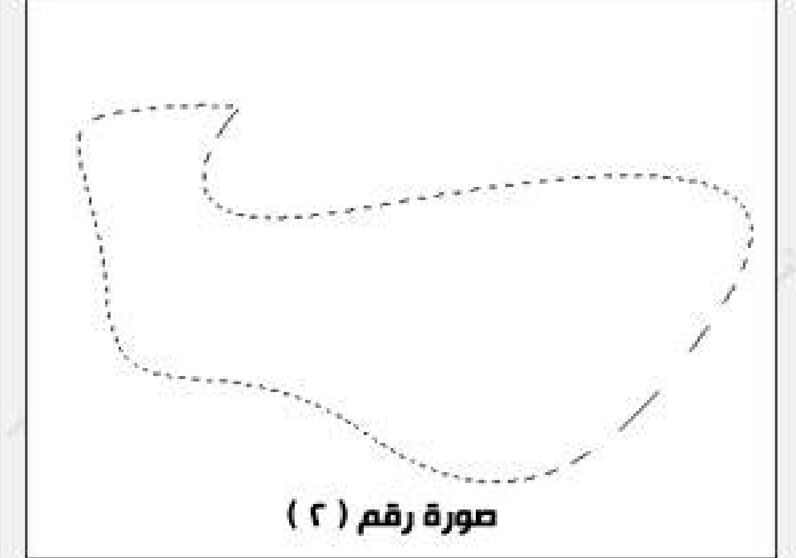
قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ونقوم برسم أي رسمة ونتيجتي كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)



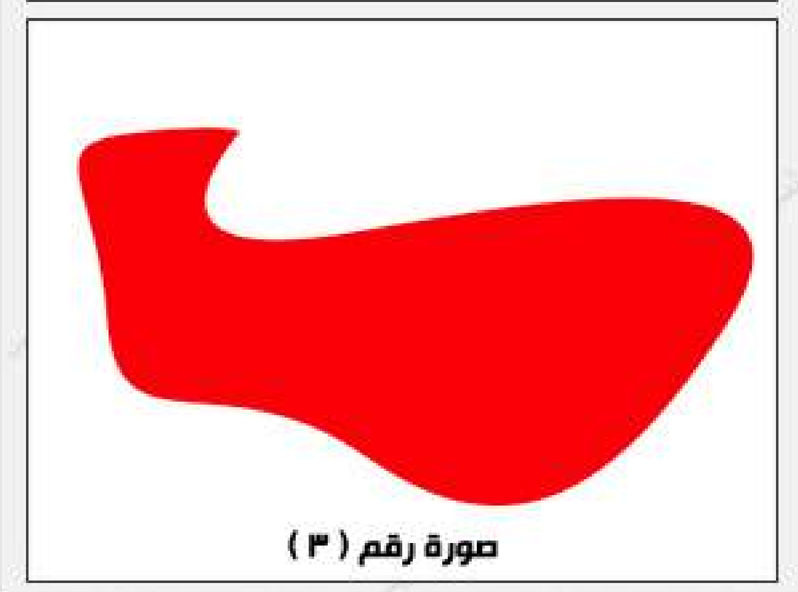
بعد ذلك نضغط على Ctrl + Enter سنلاحظ بعدها أن الرسم تحول إلى تحديد كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وبعدها نقوم بتعبئة التحديد بأي تعبئة سواءًا كانت لونية أو حشو أو تدرج فبعد أن حولنا الرسم إلى تحديد نتعامل معه كما كنا نتعامل مع الأشكال المحددة ..

وقمت بتعبئة التحديد باللون الأحمر ثم قمت بإلغاء التحديد فكانت النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

تعلمنا من هذا التطبيق :

كيفية تحويل الرسم إلى تحديد وبالتالي التعامل معه مثل التعامل مع الأشكال المحددة ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل وهذه المرة نريد أن نعرف أنه ليس شرطًا أن نقوم بإغلاق المنحى فمن الممكن أن يكون غير مغلق كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة الفرش ثم نختار أي شكل من أشكال الفرش ونختار اللون الذي نريده وبعد ذلك نختار أداة القلم ونذهب بمؤشر الفأرة على منحنى الرسم ونضغط بزر الفأرة اليمين ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم (٢) نختار منها Stroke Path وهذا الخيار معناه عمل حد لمنحنى الرسم ...

Add Anchor Point

Create vector mask
Delete Path

Define Custom Shape...

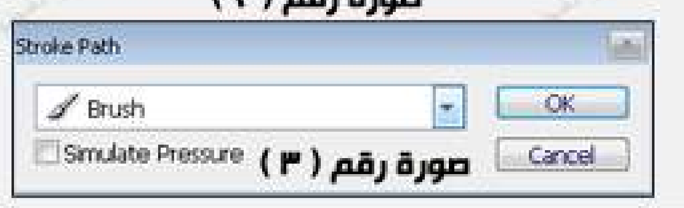
Make Selection...
Fill Path...
Stroke Path...

Clipping Path...

Free Transform Points

صورة رقم (٢)

وبعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم (٣) نختار منها الفرش (Brush) وبعدها نضغط Ok ...



صورة رقم (٣)

سنلاحظ بعدها أن المنحنى أصبح له حدود بالفرش ولكي نتخلص من منحنى الرسم نقوم بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح عدة مرات ...
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٤) ....

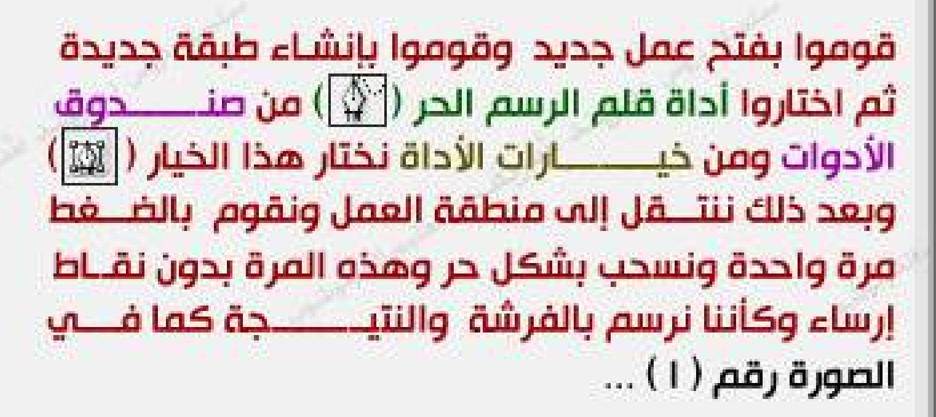


صورة رقم (٤)

هام : ما طبقناه على المنحنى المفتوح ينطبق على المنحنى المغلق ،، وفي الصورة رقم (٣) اخترنا الفرش كمثال فقط وما يجري عليها يجري على باقي الأدوات الموجودة في القائمة مع العلم أنه يجب علينا إختيار اللون والشكل أولا كما حصل في الفرش ...



تطبيقات على الدرس :-



التطبيق الرابع

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة قلم الرسم الحر ( ) من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ونقوم بالضغط مرة واحدة ونسحب بشكل حر وهذه المرة بدون نقاط إرساء وكأننا نرسم بالفرشة والنتيجة كما في الصورة رقم (١) ...

في الصورة رقم (١) رسمت منحنى مغلق وكان من الممكن أن يكون منحنى مفتوح فحن نستطيع أن نرسم بكلا الطريقتين المفتوح والمغلق ...

بعد ذلك نقوم بتحويل الرسم إلى تحديد كما عرفنا سابقًا عن طريق Ctrl + Enter كما في الصورة رقم (٢) ...

بعد ذلك نقوم بالتعبئة وإلغاء التحديد فتكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

ملاحظة:

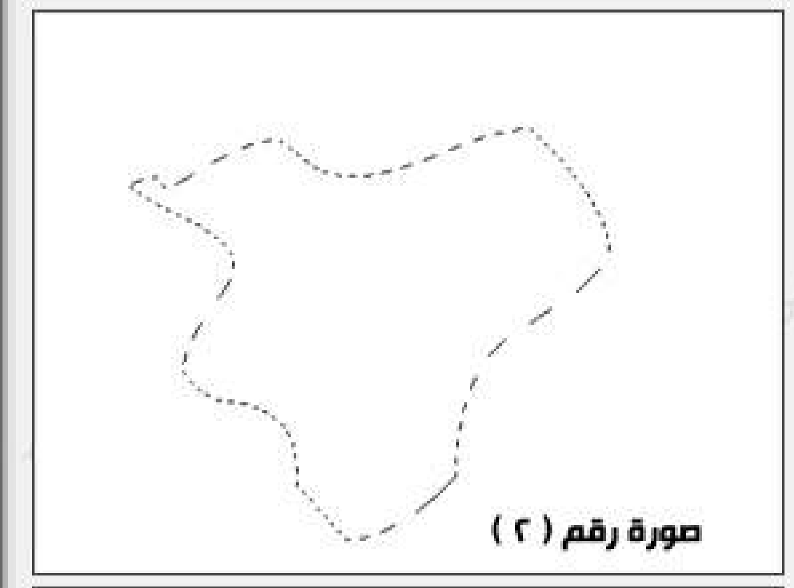
هذه الأداة قليلة الإستخدام لأنها تحتاج إلى مرونة في اليد بمعنى أن هذه الأداة لا يستطيع إتقانها إلا الموهبين في الرسم فقط ...

أما نحن المصممين :

فكل ما نحتاج إلى اتقانه هو أداة القلم :) ..



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



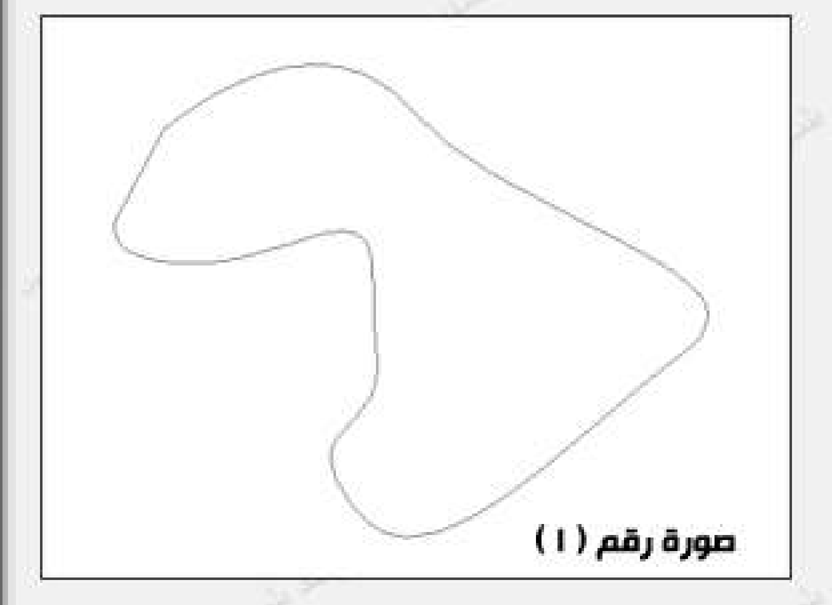
صورة رقم (٣)



تطبيقات على الدرس :-

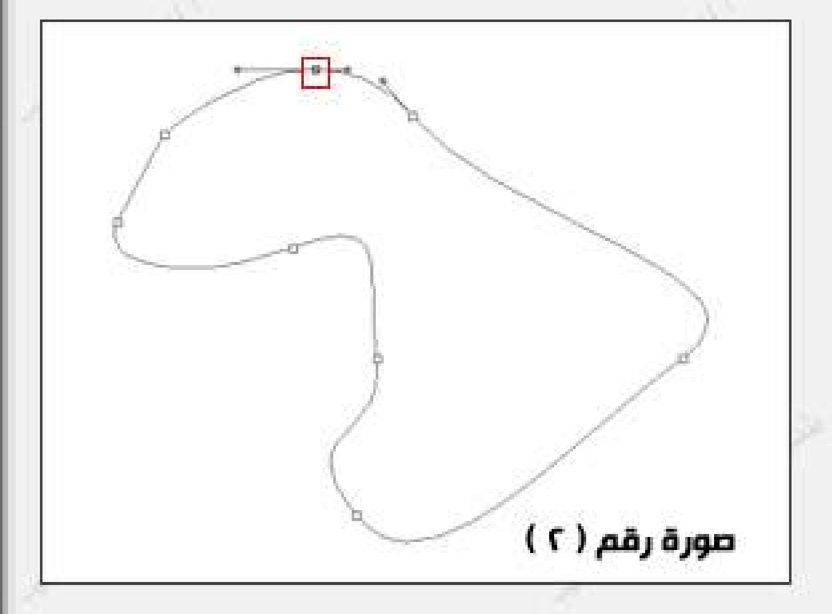
التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بإضـــافة نقطة إرساء إلى الرسم .. تابعوا معي ...


صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) نفرض أننا بعد أن قمنا بالرســـم أكتشفنا أن الرسم يحتاج إلى نقطة إرساء هل نقــوم بإعادة الرسم من جديد ؟ ، بالتأكيد هذا غـــير منطقي وممل أيضًا .. الطريقة سهلة جدًا وهي كالتالي :-

نقوم باختيار أداة إضـــافة نقطة إرساء ( ) مـــن صندوق الأدوات وبعـــد ذلك نأتي على المـــكان الذي نحتاج إلى إضافة نقطة إرساء عـــليه في المـــنحنى ونقوم بالضغط مرة واحدة ســـنلاحظ بعـــدها أنه تم إضافة نقطة جديدة وهي المـــحددة باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٢) ...


صورة رقم (٢)

هام :
يمكننا إضافة أكثر من نقطة إرساء فالمجال مفـتـوح ولكـــن المهـــم أن يكون الرســـم في النهـــاية متقن ودقيق :) ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بحذف نقطة إرساء من الرسم .. تابعوا معي ...



صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) نفرض أننا بعد أن قمنا بالرسم أكتشفنا أن الرسم يحتاج إلى حذف نقطة إرساء معينة هل نقوم بإعادة الرسم من جديد ؟ ، بالتأكيد هذا غير منطقي وممل أيضاً ..

الطريقة سهلة جداً وهي كالتالي :-

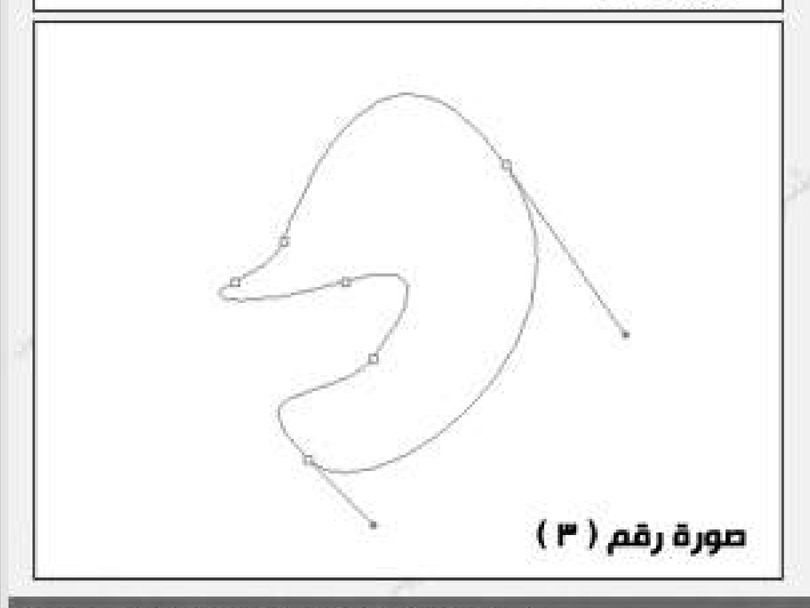
نقوم باختيار أداة حذف نقطة إرساء ( ) من صندوق الأدوات وبعد ذلك نقوم بالضغط على منحنى الرسم ستظهر لنا بعدها نقاط الإرساء الموجودة في الرسم كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك النقطة التي نريد حذفها نقوم بالضغط عليها وفي هذا التطبيق سأقوم بحذف النقطة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ...

ستكون النتيجة بعد حذف النقطة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

هام :

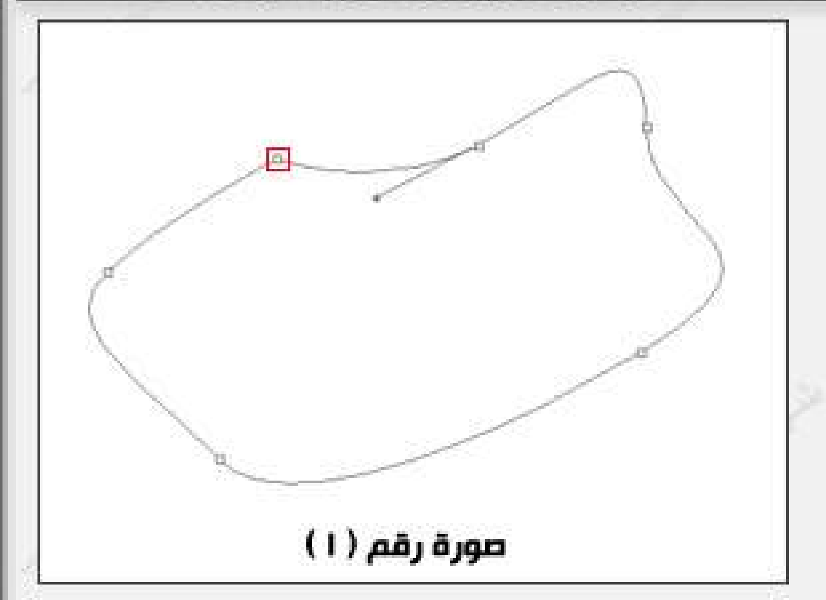
يمكننا حذف أكثر من نقطة إرساء فالمجال مفتوح ولكن المهم أن يكون الرسم في النهاية متقن ودقيق :) ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

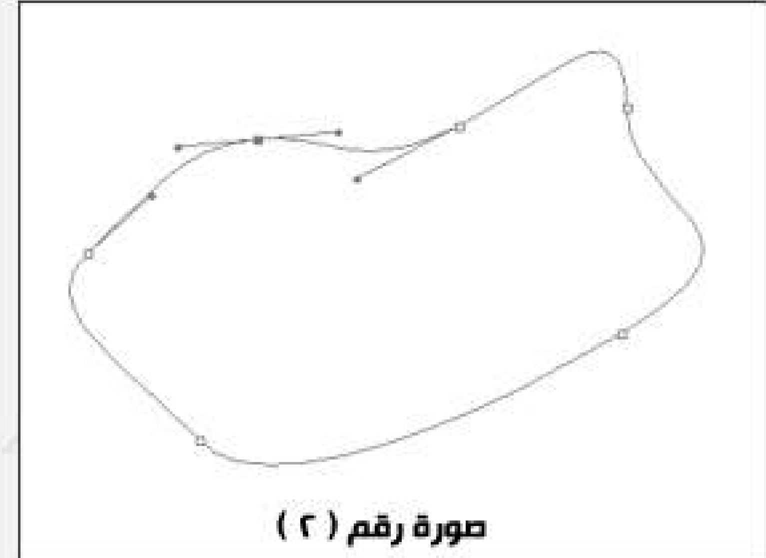
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نتحـــكم في نقطة الإرساء أكثر عن طريق أداة تحويل نقطة الإرساء ( ) تابعوا معي ...

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القـــلم من صنـــدوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتــقل إلى منطقة العمل ونقوم برسم أي رسمة ثم نخـــتار أداة تحويل نقطة الإرساء ( ) من صنـــدوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرســـم ستكـــون النتيجة كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

عمل هذه الأداة فقط على نقاط الإرساء نختار أي نقطة من نقاط الإرساء ونقوم بالضغط والسحـب في أي اتجاه وبشكل دائري سنلاحظ أننا نتحكم في نقـــطة الإرساء أكثر والأمر يحتاج إلى قليلٍ من التجارب ...

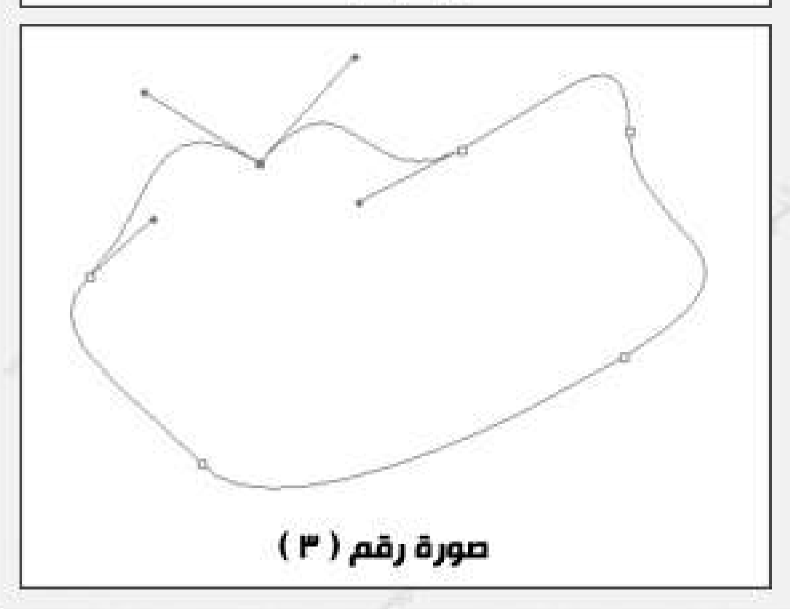


صورة رقم (٢)

لاحظوا في الصورة رقم (١) نقطة الإرســـاء المحددة باللون الأحمر كيف أصبحت في الصورة رقم (٢) ...

نلاحظ وجود مماس لنقطة الإرساء وتوجد فـي أطرافه نقطتين نستطيع التحكم أكثر عن طريق هاتين النقطين في مسار المنحنى عنـــد نقطة الإرســـاء كما في الصورة رقم (٣) ...

- لو قمنا بالضغط على نقطـــة الإرساء مرتين متتاليتن سيتحول المسار عندها إلى قمّة حادة دون إنحناء ...

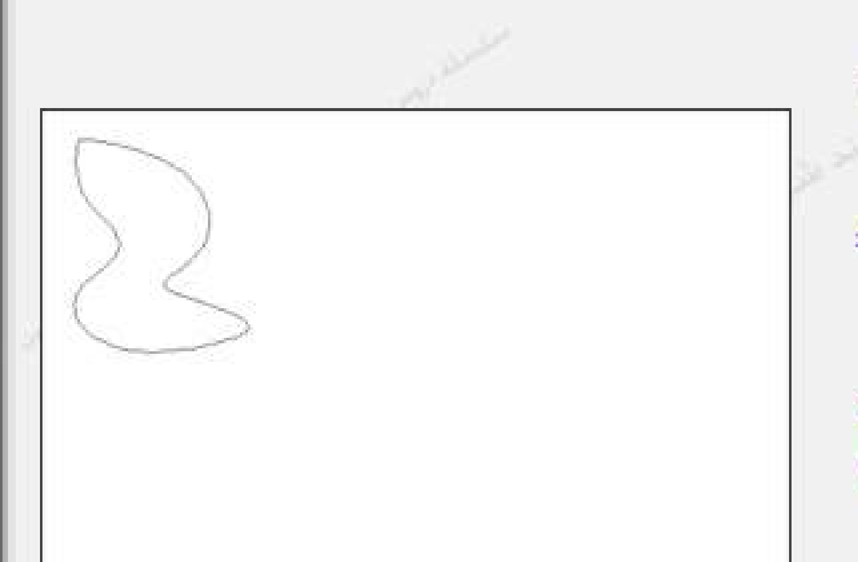


صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن

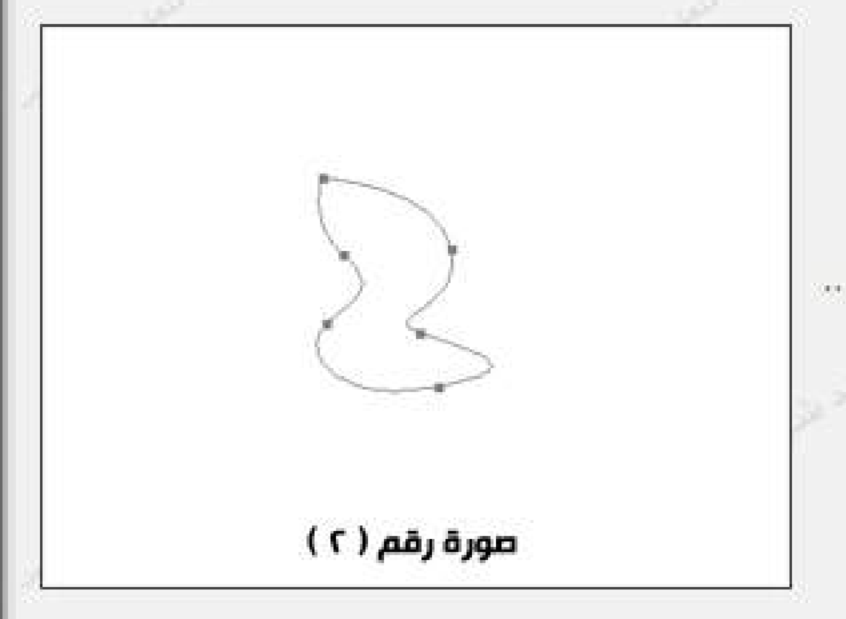
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة تحديد التخطيط ( ) ... تابعوا معي ...


صورة رقم (١)

في البداية يجب أن نعرف أن وظيفة هذه الأداة هي : تحريك منحنى الرسم بشكل كامل ...

في الصورة رقم (١) لنفرض أننا نريد تحريك منحنى الرسمة إلى وسط منطقة العمل والطريقة كالآتي :

نختار أداة تحديد التخطيط ( ) من صندوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرسمة ونقوم بتحريكه إلى الوسط فتكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...


صورة رقم (٢)

ملاحظات :

- أداة تحديد التخطيط تعمل نفس عمل أداة التحريك ولكن الفرق أن أداة تحديد التخطيط تقوم بتحريك منحنى الرسم أما أداة التحريك تقوم بتحريك العناصر ..

- أحيانًا ونحن نرسم بأداة نحتاج أن نرجع للخلف كل ما علينا هو الضغط على Ctrl + Alt + Z وهذا الإختصار سيمكننا من الرجوع إلى عدة نقاط في الخلف ...

- للتخص من منحنى الرسم بشكل كامل نقوم بالضغط على زر Delelte عدة مرات ...



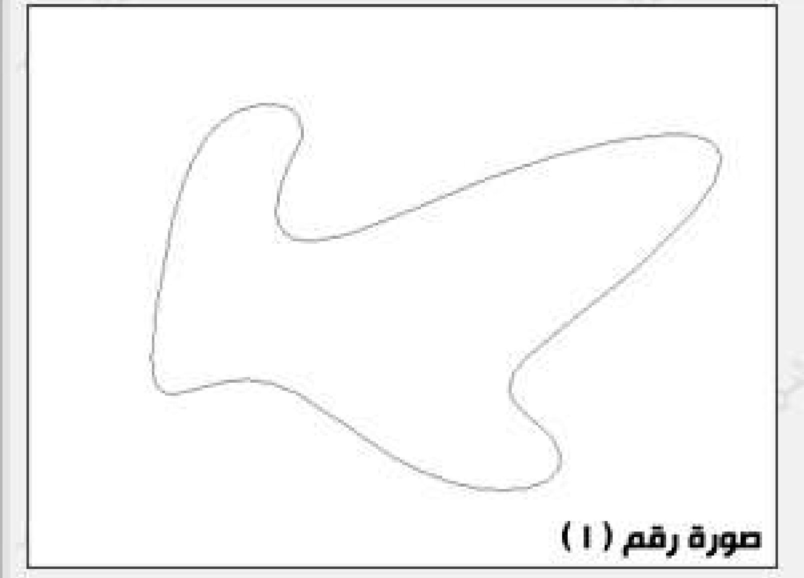
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق التاسع

في هذا التطبـيـق سنتـعلم كيف نستـخدم أداة التحديد المباشر ( ) ... تابعوا معي ...

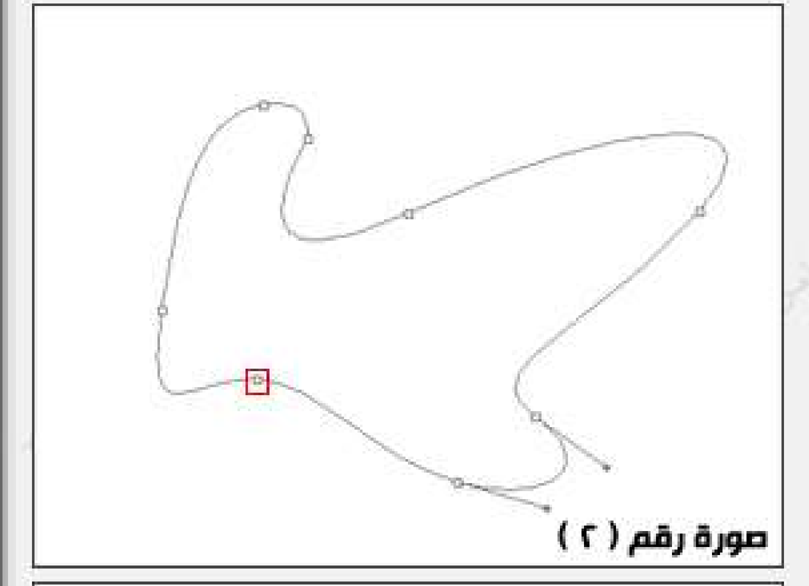
في البداية يجب أن نعرف أن وظيفة هـذه الأداة هي : تحريك نقطة الإرساء والتحكم فيها ...

قوموا بفتح عمل جديد وقـوموا برسـم أي رسمة وقمت برسم رسمة عشوائية كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

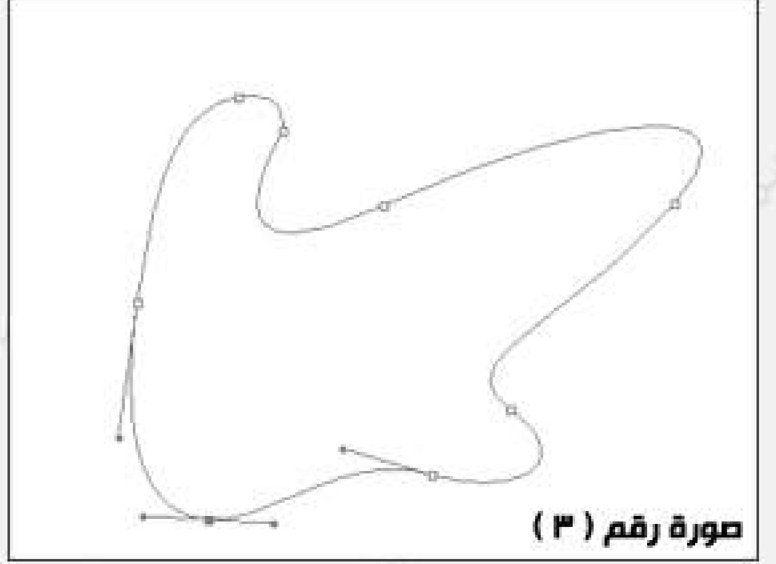
وبعدها نخـتار أداة التحديد المباشر ( ) مـن صندوق الأدوات ثم نضغـط على منحنى الرسـمة ستظهر لنا نقاط الإرساء كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

بعدها نقوم بالضغط على النقطة التي نريد تحريكها بعدها سيتم تظليل النقطة بعد ذلك نقوم بتـحريكها بالسحب عن طريق الفأرة أو أسهم لوحة المـفاتيح مع العلم أننا نستيطيع التحكم بها عن طريق المماس وفي هذا التطبيق سأقوم بتحريك النقطة المحـددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ...

ستكون النتيـجة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

ملاحظة :

- نستطيع من خلال هذه الأداة أيضًا تحريـك أكثر من نقطة في نفس الوقت وذلك بالضغط والسحب على النقاط التي نريد تحريكها سيتم تظليلها وبعد ذلك نقوم بتحريكها ...

تطبيقات على الدرس :-

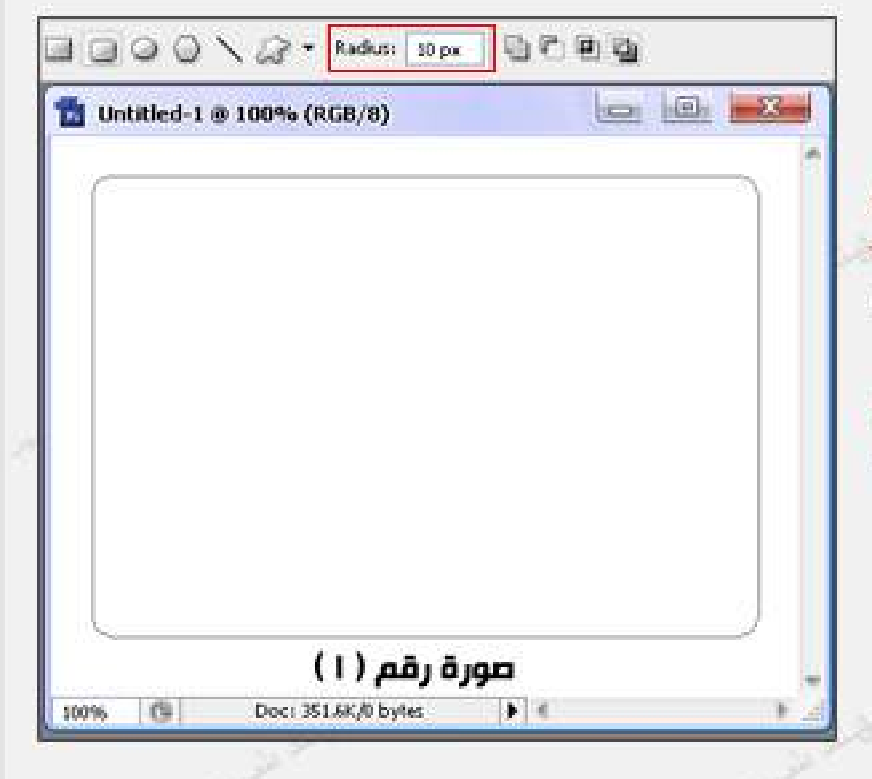
التطبيق العاشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Radius (شعاع) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة المستطيل دائري الزوايا ( ) ... تابعوا معي ...

في الصورة رقم (١) في المستطيل المحدد باللون الأحمر هنا نضع قيمة Radius بوحدة البيكسل ويجب أن ندخل القيمة قبل أن نبدأ بالرسم ....

مع العلم أننا لو ضعنا قيمة Radius = صفر بيكسل سيصبح الشكل المرسوم مستطيل قائم الزوايا ...

أما عندما نضع القيمة = 10 بيسكل مثلاً سيصبح الشكل المرسوم مستطيل دائري الزوايا كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

ما رأيكم لو جعلنا القيمة = 60 بيكسل مثلاً سيصبح الشكل المرسوم كما في الصورة رقم (٢) وهذا الشكل يستخدمه المصممون في تصميم الأزرار للمواقع وغيرها ...

صورة رقم (٢)

هام :

جميع أشكال القلم ( ) نستيطع تعبئتها و التعديل عليها كما عرفنا في التطبيقات السابقة فهي أشكال للقلم إذاً ما ينطبق على رسومات القلم ينطبق عليها ...

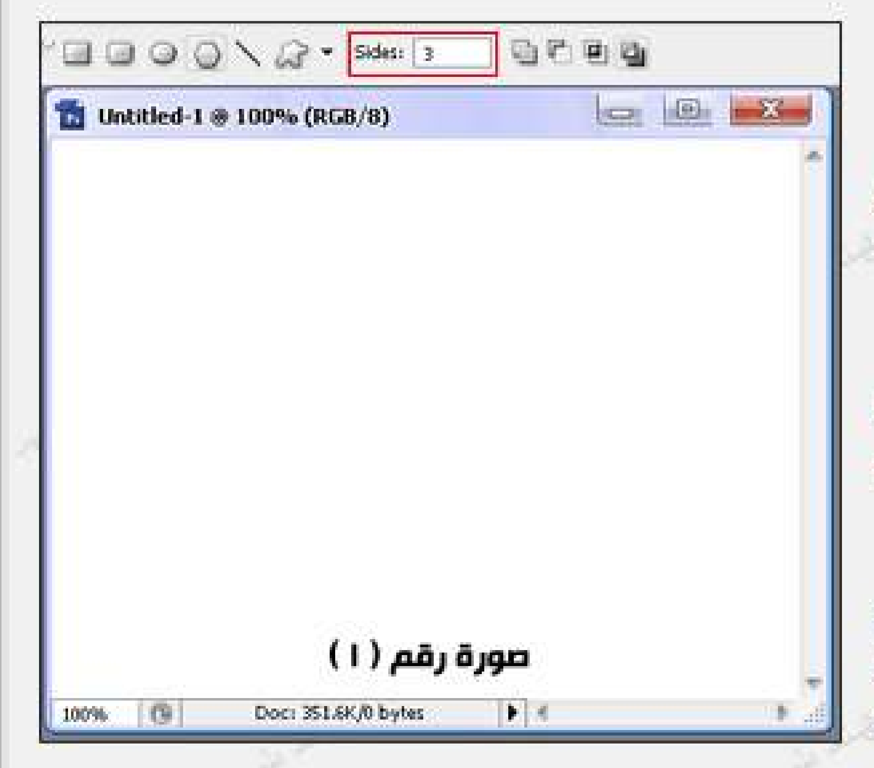
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الحادي عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Sides (أضلاع) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة الشكل المضلع ( ) ... تابعوا معي ...

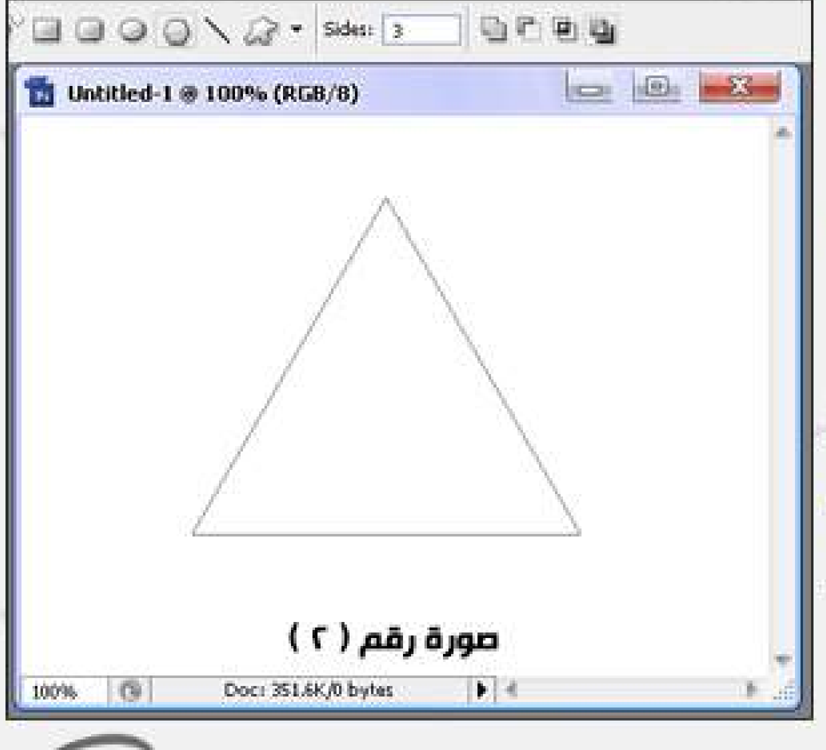
في هذا الخيار نكتب عدد أضلاع الشكل المرسوم فلو أردنا أن نرسم مثلث نكتب 3 ولو أردنا شكل خماسي الأضلاع نكتب 5 وهكذا ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إختاروا أداة الشكل المضلع ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك ندخل عدد الأضلاع في خيار Sides والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) وسنكتب هنا رقم 3 لأننا نريد رسم مثلث وبعد أن ندخل العدد نضغط على زر Enter ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك نقوم بالرسم سيكون الشكل كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

هام :

لا ننسى أبدا أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة قبل الرسم لم أذكر هذا في بعض التطبيقات السابقة لأنه أصبح بديهيًا أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد إنشاء العمل الجديد وقبل إضافة أي عنصر ولكن أحببت التنبيه حتى أذكر من نسي ذلك :) ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني عشر

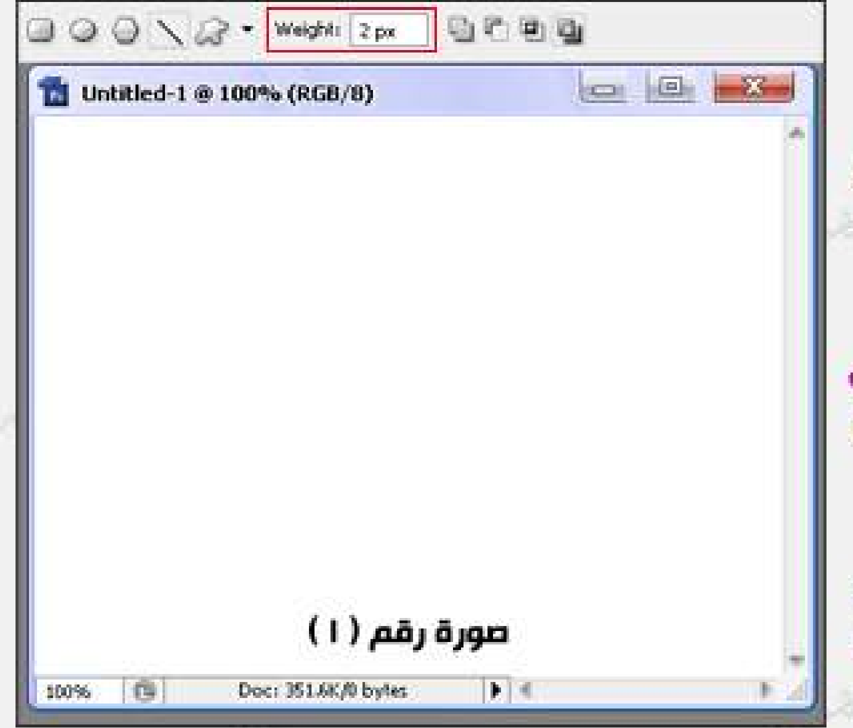
في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Weight (سمك) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة السطر ( ) ... تابعوا معي ...

القيمة التي ندخلها في هذا الخيار تتحكم في سمك السطر الذي سنرسمه وكلما زادت القيمة المدخلة كان السمك أكبر وهكذا ...

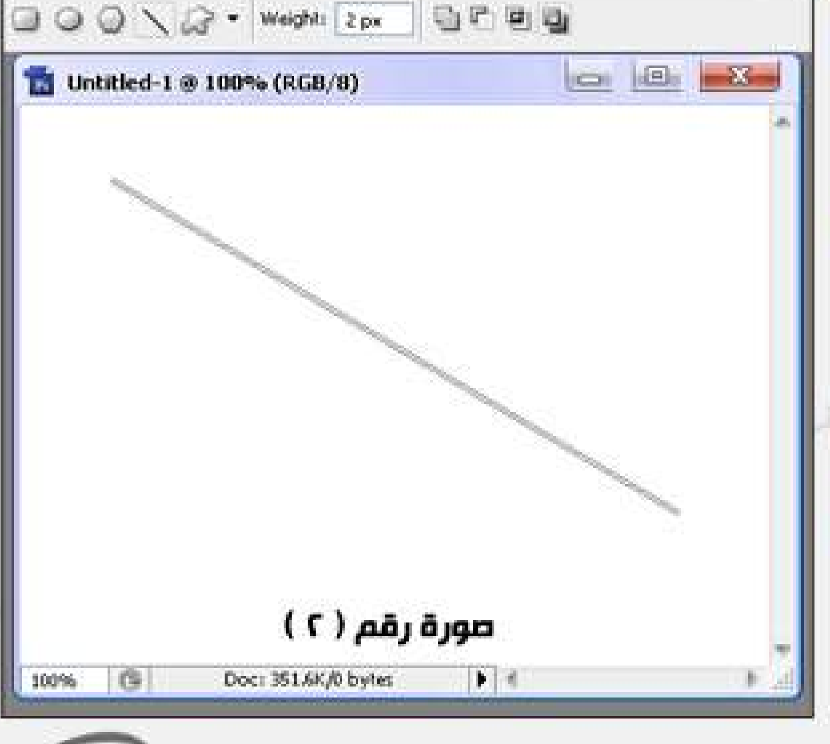
قوموا بفتح عمل جديد ثم إختاروا أداة السطر ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك ندخل قيمة سمك السطر والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) وسنكتب هنا رقم 2 على سبيل المثال فقط وبعد أن ندخل العدد نضغط على زر Enter ...

بعد ذلك نقوم بالرسم سيكون الشكل كما في الصورة رقم (٢) ...

هام :
إذا أردنا ان يكون السطر المرسوم مستقيماً عند الرسم نقوم بالضغط على زر Shift سيكون السطر المرسوم مستقيماً سوءاً كان للأعلى أو الأسفل أو اليمين أواليسار أو بزاوية قياسها ٤٥ درجة ...



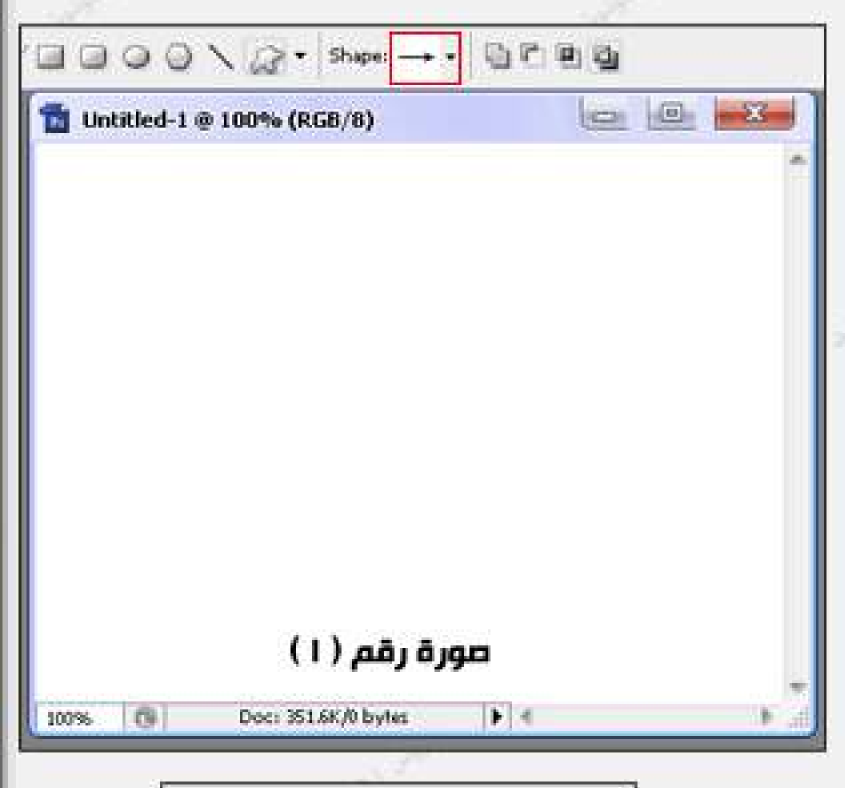
صورة رقم (١)



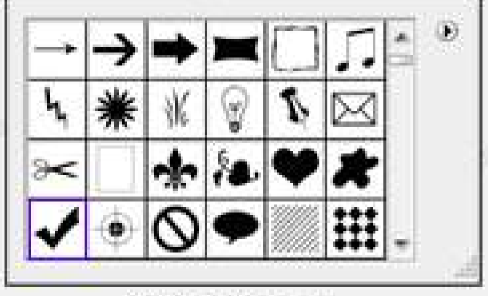
صورة رقم (٢)



تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



صورة رقم (٣)

التطبيق الثالث عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على إستخدام أداة الشكل الشخصي ( ) ... تابعوا معي ...

بإختصار شديد هذه الأداة تحتوي أشكال عديدة جاهزة كل ما علينا أن نختار الشكل ونقوم برسمه ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إختاروا أداة الشكل الشخصي ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك نختار الشكل الذي نريده من القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...

وسنقوم بإختيار الشكل المحدد باللون الأزرق في القائمة كما في الصورة رقم (٢) ...

بعد ذلك نقوم بالرسم ولا ننسى ونحن نرسم أن نضغط هلى زر Shift حتي يكون الرسم متناسباً أي يكون الطول متناسباً مع العرض ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

جربوا ذلك ...

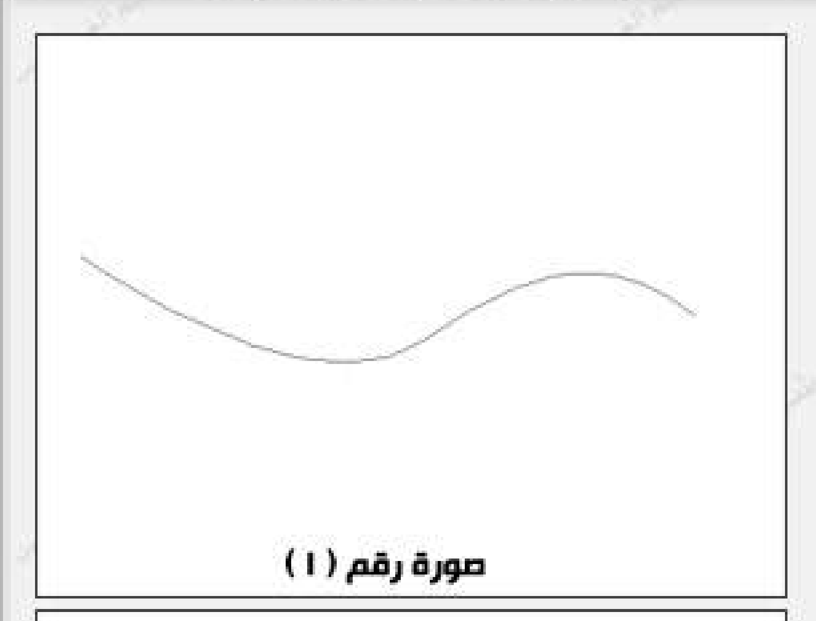
جربوا أن تقوموا بالرسم بدون الضغط على زر Shift ستلاحظون أنكم تتحكوا في طول الرسمة وعرضها بسهوله ولكن ما رأيكم لو كان طول الرسمة أكبر من عرضها بكثير أو العكس سيكون الشكل مشوه وهنا فائدة زر Shift ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع عشر والأخير

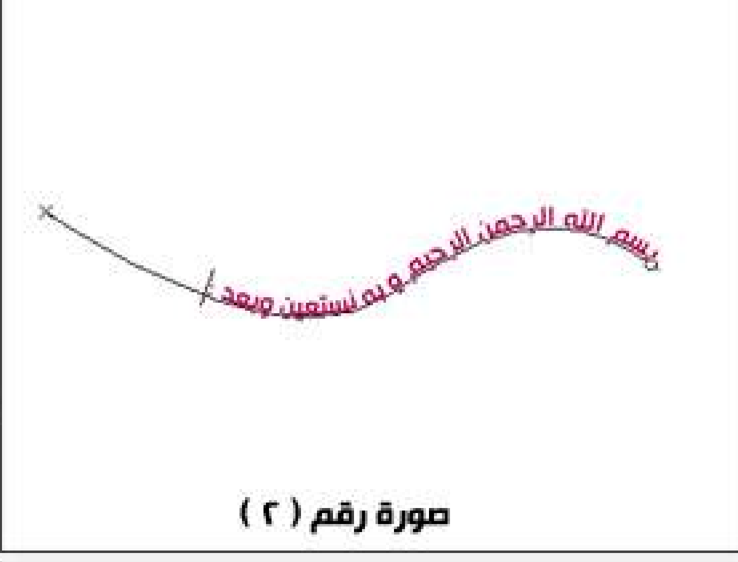
في هذا التطبـــيق سنتـعرف كيف نقوم بكـتابة النص على منحنى الرسم ... تابعوا معي ...

قـــوموا بفـــتح عـــمل جـــديد ثم إختـــاروا أداة القلم ( ) من صنـــدوق الأدوات وبعـــدها نقوم برسم منحنى كما في الصورة رقم (١) ...



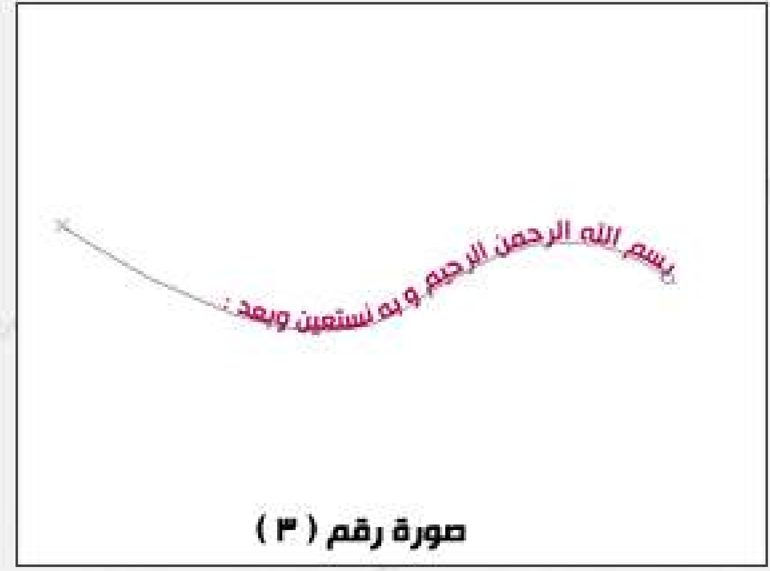
صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة النص ونقوم بالضغط على منحنى الرسم من الطرف الأيمن سيظـهر مؤشر الكتابة نبدأ بالكتابة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

بعد أن ننتهي من الكتـــابة نقوم بالضـــغط على زر Enter 2 فتـــكون النتـــيجة كمـــا فـــي الصورة رقم (٣) ...



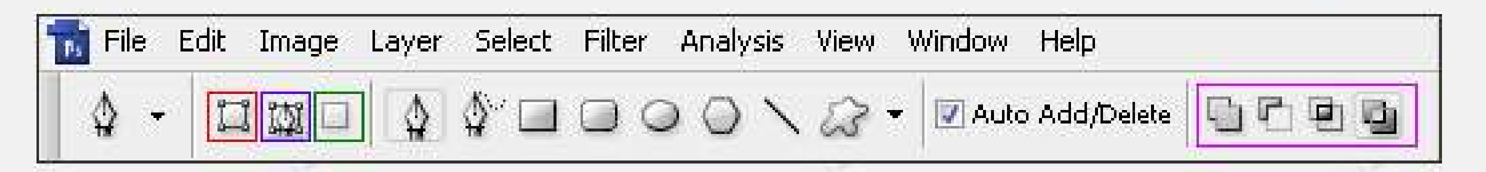
صورة رقم (٣)

هام :

بالنسبة للمنحنى الموجود أسفل النص في الصـــورة رقم (٣) هو منحنى وهمي فقط ولا يـظهر عنـــد حفظ التصميم وإنما هو موجود فقط لكي نسـتطيع التعديل على الكتـــابة بسهـــولة والدليل عـلـى ذلك قوموا بإنشاء طبقة جديدة ستـــلاحظون أن المنحنى اختفى وبقي النص موجود فهـــذا المنحنى لا يظهر إلا عندما نقوم بالضغط على الطبقة الخـــاصة بالنص فقط ....



همسة قبل إنهاء الدرس :-



في التطبيقات السابقة تعرضنا للزر المحدد باللون الأزرق بشكل دائم وهو الزر الخاص بالرسم بدون تعبئة ولم نتعرض أبدًا للزر المحدد باللون الأحمر وهو الزر الخاص بالرسم بالتعبئة والسبب في ذلك أن الرسم بدون تعبئة أسهل قليلاً من الرسم بتعبئة فالرسم بتعبئة يحتاج إلى عناية أكثر أما بالنسبة لطريقة الرسم فالطريقة واحدة ...

ولم نتعرض أيضًا للزر المحدد باللون الأخضر جربوا الرسم بهذا الزر وستتعرفوا عليه مباشرةً ...

أما بالنسبة للخيارات المحددة باللون البنفسجي فقد تم شرحهـا سابقًا وللإطلاع عليـها للتذكير يرجى مراجعة الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩) فما يطبق هناك يطبق هنا ...



ملاحظة :

أحيانًا تكون الرسمة صغيرة وعندما نقوم بالتعديل عليها فإنه يكون من الصعب علينا التحكم فيـها عند حدوث ذلك نقوم بالتكبير عدة مرات عن طريق نافـذة الإستعراض (Navigator) كما فـي الصورة المجاورة وعندما ننتهي من التعديل نقوم بالتصغير حتى نصل إلى النسبة الطبيعية 100٪ ...

((بحمد الله إنتهى الدرس السابع))





الجزء السادس

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحه على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة ختم الإستنساخ ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي إصلاح العيوب الموجودة في الصور من تشققات وغيرها وأيضًا تقوم بالختم بالحشو وسنعرف أكثر في التطبيق ...
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (S) ...

عندما نظهر القائمة لأداة ختم الإستنساخ تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارين القائمة وهي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

■	Clone Stamp Tool	S
	Pattern Stamp Tool	S

الأول : أداة ختم الإستنساخ (Clone Stamp Tool) ...
الثاني : أداة ختم الحشو (Pattern Stamp Tool) ...

وسنقترب أكثر من هاتين الأداتين في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في ختم الإستنساخ :-

Brush: 21 | Mode: Normal | Opacity: 100% | Flow: 100% | Aligned

كما نرى فهذه الأداة شبيه بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقًا ويزيد على هذه العناصر قائمة بأشكال الحشو عندما نختار أداة ختم الحشو ..





أداة التمويه ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي عمل التمويه على العناصر وذلك لإخفاء التشوهــات وغيــرها وأيضًا يستخدم كتأثير ليضفي جمالاً على العناصر وأكثر ما تستخدم هذه الأداة على الصور ..
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (R) ...

عندما نظهر القائــمة لأداة التمــويه تظــهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهــــي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :



الأول : أداة التمويه (Blur Tool) ...
الثاني : أداة التنقية (Sharpen Tool) ووظيفتها التنقية والتوضيع عكس أداة التمويه ..
الثالث : أداة الإصبع (Smudge Tool) ووظيفتها عمل تأثير الإصبع ..

وسنقترب أكثر من هذه الأداوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في التمويه :-

Brush: 13	Mode: Normal	Strength: 50%	Sample All Layers

كما نرى فهذه الأداة شبيه بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقًا يبقي أن نتعرف على الخيار المحدد بالمستطيل الأحمر وهو الخيار (Strength) وهو خاص بقوة الأداة ...

وهذا الخيار يظهر مع أداة التمويه والتنقية والإصبع وكلما زدنا نسبة هذا الخيار كــلما زادت قوة الأداة و وضوحها ...





أداة إنقاص الكثافة ( ) :-

وظيفة هذه الأداة واضحة من اسمها فهي تقوم بإنقاص كثافة العناصر ...
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (O) ...

عندما نظهر القائمة لأداة إنقاص الكثافة تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهـــي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :



الأول : أداة إنقاص الكثافة (Dodge Tool) ...
الثاني : أداة زيادة الكثافة (Burn Tool) وظيفتها زيادة كثافة العناصر عكس الأداة الأولى ..
الثالث : أداة الإسفنجة (Sponge Tool) ووظيفتها عمل تأثير الإسفنجة ..

وسنقترب أكثر من هذه الأداوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في إنقاص الكثافة :-

كما نرى فهذه الأداة شبيه بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقًا يبقي أن نتعرف على الخيار المحدد بالمستطيل الأحمر وهو الخيار (Exposure) فهو خاص بتعريض تأثير الأداة ...
أما الخيار المحدد بالمستطيل الأزرق وهو الخيار (Range) فهو خاص بنطاق التأثير للأداة ...

والخيارين السابقين يظهران مع أداتي إنقاص وزياة الكثافة ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

في هذا التطبيق سنتـــعلم كيف نقــــــوم بإصلاح الشقوق في الصور بإستخدام أداة ختم الإستنساخ ( ) و قبل أن نطبق يجب أن نعرف هذه الأداة ماذا تفعل في الصورة والطريقة بإختصار أنها تقوم بنـــسخ المنطقة الملامسة للشق ثم تلصقه على الشق فيختفي وهكذا ..


صورة رقم (١)

إختاروا أي صورة مشقـقة وافتــحوا عمل جديد وانقلوا الصور إلى العـمل (من لم يتذكر كيـــفية نقل الصورة إلى العمل يراجع الدرس الرابع صفحة (٨ ، ٩ ، ١٠))

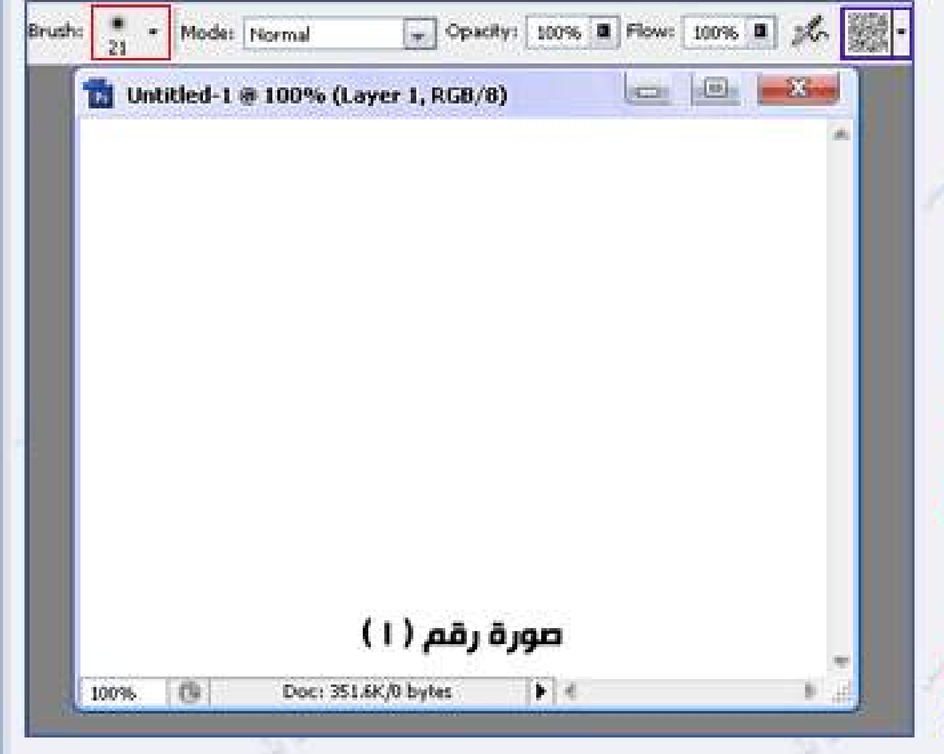
إخترت صورة مشققة كما في الصورة رقم (١) ...
بعدها نختار أداة ختم الإستنساخ من صنــدوق الأدوات ونختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة ونــركز قليلاً الآن : نأتي بجانب المنطقة المتشققة والمحـددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ونضغط على زر Alt ونستــــمر في الضغط ثم نضـغط بزر الفأرة على المنــطقة الملامسة للشق سنــلاحظ أن المؤشر تغــير إلى هــذا الزمز ( ) كما في الصورة رقم (٢) ثم نرفع أصابعـــنا من عــلى الزرين بهذا يكـــون تم نسخ المنطقة الملامســة للشق الأن نقوم بالضغط على الشق نفسه سنـلاحظ أنه يختفي تمامًا كـــما فـــي الصورة رقم (٣) وهكذا مع باقي التشوهات كل شق ننسخ المنطقة المـلامسة لـــه كما عرفنا ثم نلصقهافي الشق وفي بعض الشقوق الصغيرة نقوم بتكبير الصورة عن طريق المستعرض (Navigator) لكي يكون الإصلاح أدق و كذلك حجم الفرشاة مهم جدًا حسب كبر الشق وصغره وبعد الإصلاح نعـيد حجم الصورة إلى 100 ٪ ...


صورة رقم (٢)


صورة رقم (٣)



تطبيقات على الدرس :-



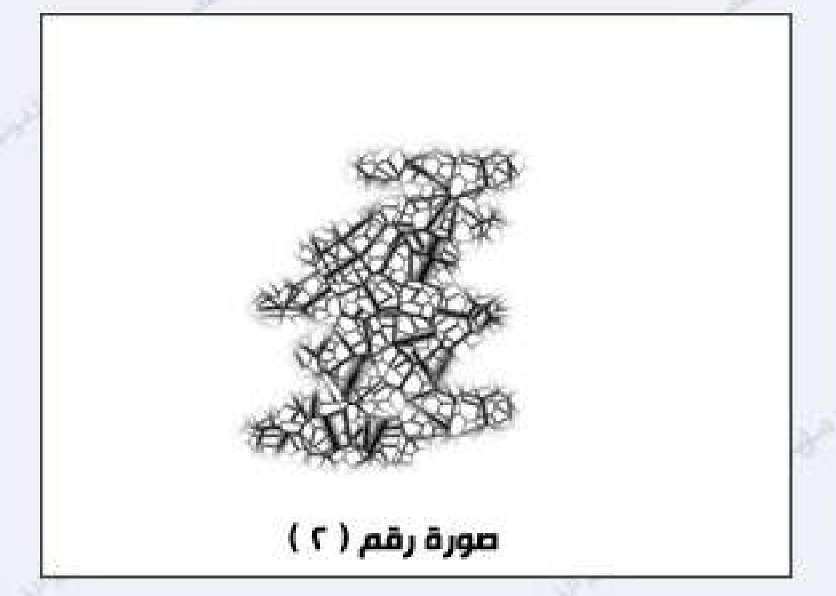
صورة رقم (١)

التطبيق الثاني

في هذا التطبيق سنتـــعلم كيف نستـــخدم أداة ختم الحشو ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة وبعدها إختاروا أداة ختـم الحشو مـن صندوق الأدوات ثم إختاروا شكل الفرشـــاة من قائمة الفرش والمحددة بالمستطيل الأحمر في الصورة رقم (١) ...

ثم اختاروا شكل الحشو من قائمة الحـــشو الموجودة في خـيارات الأداة والمحددة باللون الأزرق كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (٢)

وبعد ذلك قوموا بالرسم على منـطقة العمل ستلاحظون أن الحشو يظهر معكم كـــما في الصورة رقم (٢) ...

هذا التطبيق بسيط :) ...





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث



صورة رقم (١)

في هذا التطبيق سنتـــعلم كيف نستـــخدم أداة التمويه ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحــضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..

بعد ذلك نختار أداة التمــويه من صنــدوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنــسبة للخيار Strength والنمط (Mode) فهما مــتروكان حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :
النمط العــادي (Normal) و Strength تساوي 70 ٪
وبعــد ذلك سأقـــوم بتمـــويه كل الصـــورة عدا الطفلة الصغيرة ...



صورة رقم (٢)

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..

نلاحظ أننا عندما قمنا بتمويه مناطق الصــورة كلها عدا الطفلة أننا قمنا بإبراز الطفـــلة وإظهــارها بشكــل أكبر فـــأول ما ينــظر النـــاظر إلى الصورة رقم (٢) ستقع عينه على الطفلة مباشرةً ...

هام :
- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ..

- أداة التنقية ( ) عكس أداة التمويه تماماً لذلك لن نتعرض لهذه الأداة في التطبيق :) ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتـــعلم كيف نستـــخدم أداة الإصبع ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحـــضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة الإصبـــع من صنـــدوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنـــسبة للخيار Strength والنمط (Mode) فهما مـــتروكان حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :
النمط العـــادي (Normal) و Strength تساوي 75 ٪

وبعد ذلك ساقـوم بعمل تأثير الإصـــبع على الصورة عن طريق الضغط بزر الفأرة والسحـــب وكأن مؤشر الفأرة هو إصبعنا ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

ومن يستطيع إستخـــدام هذه الأداة الإستـــخدام الأمثل هم الموهوبون في فن الرسم ...

هام :
- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ..





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتــعلم كيف نستـــخدم أداة إنقاص الكثافة ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحـــضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة إنقاص الكثافة من صندوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيـارات الأداة وبالنـسبة للخيـــارين Exposure و Range فهـما مـتروكان حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :

- النطاق (Range) هو Midtones ...
- Exposure يساوي 85 ٪ ...

وبعد ذلك ساقـــــوم بعمل تأثير هذه الأداة على كامل الصورة ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

هام :

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العنــاصر ...

- أداة زيادة الكثافة ( ) عكس أداة إنقـاص الكثافة تماماً لذلك لن نتعرض لهذه الأداة في التطبيق :) ...

- أحيانًا تسمى أداة زيادة الكثافة ( ) بأداة الحرق ...





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس والأخير

في هذا التطبيق سنتـــعلم كيف نستـــخدم أداة الإسفنجة ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحـــضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة الإسفنجة من صندوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة للخيـــــارين Flow و Mode فهـــما مـــتروكان حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :

- النمط (Mode) هو Desaturate ...
- Flow يساوي 65 ٪ ...

وبعد ذلك ساقـــوم بعمل تأثير هذه الأداة على كامل الصورة ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

هام :

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ...



همسة قبل إنهاء الدرس :-

في هذا الدرس لم نستعرض تطبيقات كثيرة والسبب في ذلك أن هذه الأدوات لا تحتاج إلى تطبيق وأنما نحتاج إلى معرفة للعناصر الموجود فيها فقط فهذه الأدوات يتحكم فيهـا نسب وخيارات تكون حسب رؤية كل مصمم ...

كما أود أن أشير إلى أن استخدام هذه الأدوات يضفي على التصميم تأثيرًا رائعًا يعكس حس كل مصمم و ذوقه أنصحكم بكثرة التدرب على هذه الأدوات وإحرصوا أن تكون لكم لمسة خاصة على كل تصميم و بارك الله فيكم ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الثامن))



الجزء السابع

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحه على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي و الزهري و الأخضر .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة حبل التحديد ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي رسم شكل حر من التحديد وسنفهم ذلك أكثر في التطبيق ...
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (L) ...

عندما نظهر القائمة لأداة حـــبل التحديد تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهـــي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

Lasso Tool L
Polygonal Lasso Tool L
Magnetic Lasso Tool L

الأول : أداة حبل التحديد (Lasso Tool) ...
الثاني : أداة حبل التحديد المضلع (Polygonal Lasso Tool) ومن استخداماتها قص الصور..
الثالث : أداة حبل التحديد المغناطيسي (Magnetic Lasso Tool) ومن استخداماتها قص الصور..

وسنقترب أكثر من هذه الأدوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في حبل التحديد المغناطيسي :-

Feather: 0 px | Anti-alias | Width: 10 px | Contrast: 10% | Frequency: 57

بالنسبة لخيارات الأداة في أداتي حبل التحديد و حبل التحديد المضلع فقد تم التعرف على عناصرها سابقًا ..
أما خيارات الأداة لأداة حبل التحديد المغـــناطيسي فالمستطيل الأحمر يحتـوي على عنصـــرين وظيفتهما التحكم في عرض الاداة والتفاضل بين نقاطها ولا انصحكم بتغيير القيم فيها فـــهذا تخصص المحـــترفين
أما المستطيل الأزرق وهو الخيار (Frequency) فهو خاص بدقة الأداة ...



أداة التأطير ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي قطع جزء من التصميم حيث أننا نحدد منطقة وتقـــوم هذه الاداة بقطعها بجميع الطبقات التي تمر تحتها وسنعرف أكثر في التطبيق بإذن الله ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (C) ...

وليس لهذه الأداة قائمة ...

خيارات الأداة في التأطير :-

Width: Height: Resolution: pixels/inch

كما نلاحظ أمامنا أننا نستطيع التحكم في أبعاد القطع من الخيارات التالية :-

- الخيار (Width) : هو خاص بالعرض ..
- الخيار (Height) : هو خاص بالطول ..
- الخيار (Resolution) : هو خاص بالدقة ..

ولكننا في التطبيق لن نتعرض لهذه الخيارات وإنما سنقوم بالقطع مباشرة وبشكل حر ...





أداة الشافطة ( ) :-

أحيانًا يعجبنا لون مًا في أحد التصاميم ونرغب في إستخدام هذا اللون ، هنا تأتي فائدة هذه الأداة فهي تقوم بشفط الألوان وسنعرف أكثر في التطبيق ..
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (I) ...

Eyedropper Tool I
Color Sampler Tool I
Ruler Tool I
Count Tool I

عندما نظهر القائمة لأداة الشافطة تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

الأول : أداة الشافطة (Eyedropper Tool) ...
الثاني : أداة جمع عينات الألوان (Color Sampler Tool) ...
الثالث : أداة المسطرة (Ruler Tool) وتستخدم لقياس المسافات بين العناصر ...
الرابع : أداة الإحصاء (Count Tool) وتستخدم لتنظيم مناطق التصميم ...

وسنتعرض في التطبيق للأداتين الأولى والثانية فقط أما الأداتين الثالثة والرابعة فلا تحتاجان إلى التطبيق من خلال تجربتهما فقط ، سيتضح لنا كل شي ...

خيارات الأداة في الشافطة و جمع عينات الألوان :-

Sample Size: Point Sample

نلاحظ وجود خيار واحد وهو الخيار (Sample Size) وهو خاص بحجم العينة من حيث الدقة وعمومًا أنصحكم بعدم تغييره فهو من تخصص المحترفين وإنما أخذنا هذا الخيار للمعرفة لا أكثر ...
- هذا الخيار يظهر في خيارات الأداة لأداتي الشافطة وجمع عينات الألوان فقط ...

وفي التطبيق لن نتعرض لهذه الخيارا وإنما سنقوم بإستخدام الأداة مباشرة ...



أداة اليد ( ) :-

في التصميمات ذات المقاس الكبير لا يستطيع البرنامج عرض كامل التصميم وظـيفة هذه الأداة الإنتقال إلى كل مكان في التصميم إلى أعلى وأسفل ويمين ويسار بشكل حر أعتقد أنها واضحة من مجرد ذكر إسمها ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (H) ...

وليس لهذه الأداة قائمة ...

أداة العدسة ( ) :-

وظيفتها التكبير والتصغير ..

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (Z) ...

وليس لهذه الأداة قائمة ...

خيارات الأداة في العدسة :-

Resize Windows To Fit   Zoom All Windows

عندما نريد التكبير نضغط على هذا الزر ( ) ، وعندما نريد التصغير نضغط على هذا الزر ( ) ...

أو نقوم بالضغط على زر Alt ونستمر في الضغط عليه للتبديل بين الزرين ...





تطبيقات على الدرس :-

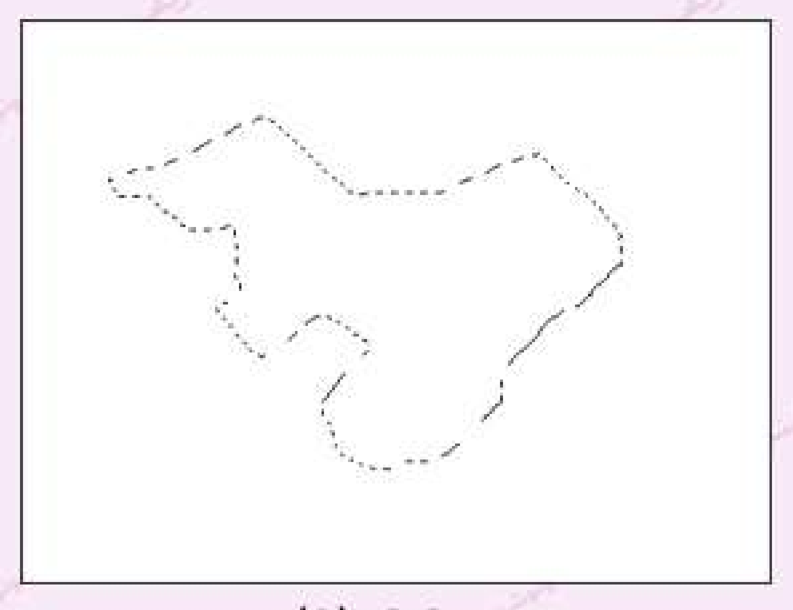
التطبيق الأول

في هذا التطبيـــق على كيفيـة إستـــخدام أداة حبل التحديد ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة وبعدها إختاروا أداة حبل التحـــديد من صندوق الأدوات ...

بعد ذلك قوموا بالرســم على منطـقة العمل ستلاحظون أن الرسم تحول إلى تحـــديد فبمجرد أن ننتهي من الرسم ونرفـــع أصابعـــنا عن زر الفأرة يتحول الرسم إلى تحديد ...

ونتيجتي كانت كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

- عندما نقوم بالرسم بهـــذه الأداة يـجب أن يكون الرسم مغلقاً أي النقـــطة التي بدأنا من عندها الرسم ننهي الرسم عندها وحتـى لو لم نفعل ذلك فإن الشكل سينغلق تلقائياً ...

هام :

بعد أن تحول الرسم إلى تحديد نتـــعامل معه كما كنا نتعامل مع الأشـــــكال المحـــددة حيث نستطيع أن نقوم بتعبئته أو النسخ أو القص أو المسح من خلاله ...

(أي نتعامل معه كما نتعامل مع أي شكل محدد)



تطبيقات على الدرس :-

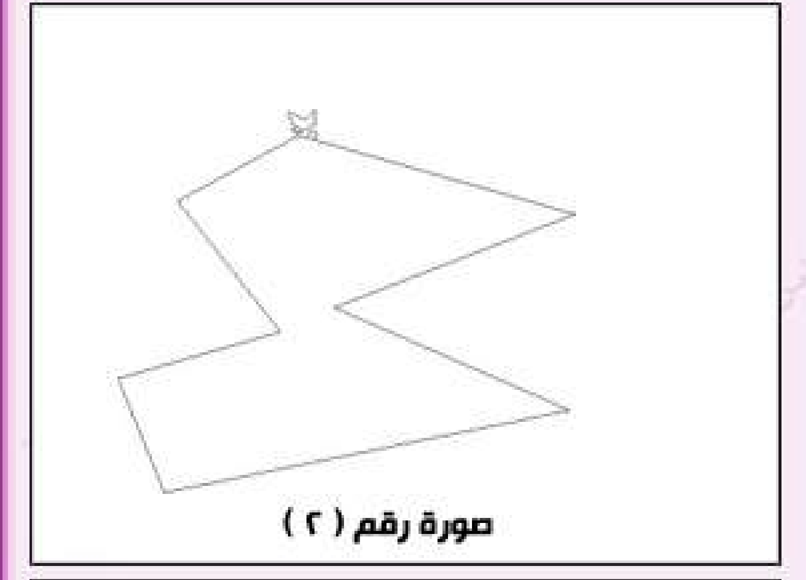
التطبيق الثاني

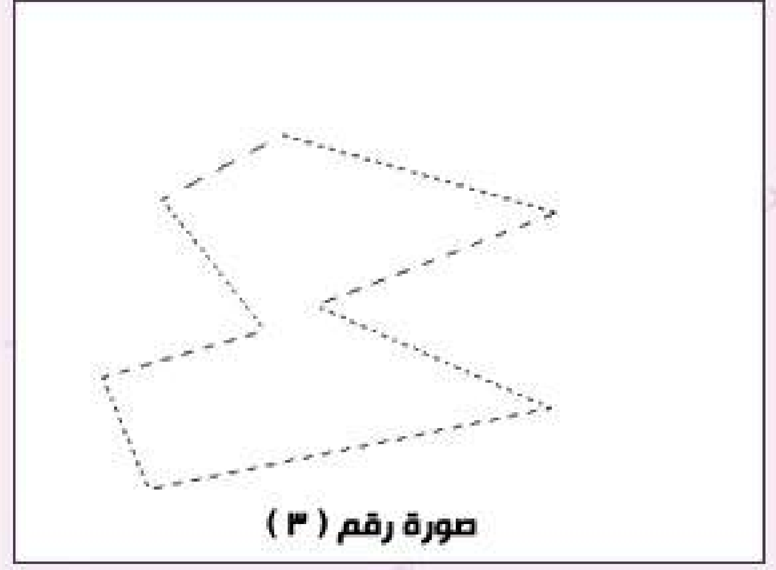
في هذا التطبيـــق على كيفيـة إستـــخدام أداة حبل التحديد المضلع ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة وبعدها إختاروا أداة حبل التحديد المضلع من صندوق الأدوات ...

بعد ذلك قوموا بالضغط مرة واحدة على منطقة العمل ثم نتحرك بالفأرة دون ضغط سنـلاحـظ أن هنا ضلع يتحرك مع مؤشر الفأرة كما في الصورة رقم (١) وحتى نصل إلى المنطقة التي نريدهـا نقوم بالضغط مرة أخرى وهكـــذا كمـا فـي الصورة رقم (٢) حتى نصل إلى نقـطة الـبداية ونقوم بالضغط عليها سيتحـــول الشكل إلـى تحديد كما في الصورة رقم (٣) ...


صورة رقم (١)


صورة رقم (٢)


صورة رقم (٣)

هام :

- أحيانًا ونحن نرسم نحتاج أن نرجع للنقطة الســابقة لكي نقوم بالتعديل كل ما علينا هو الضـغط عـلى زر Delete وسيتم الرجوع إلى الخلـف وكلمـا نضغط على هذا الزر يقوم بالرجوع نقطة إلى الخلف وهكذا ..

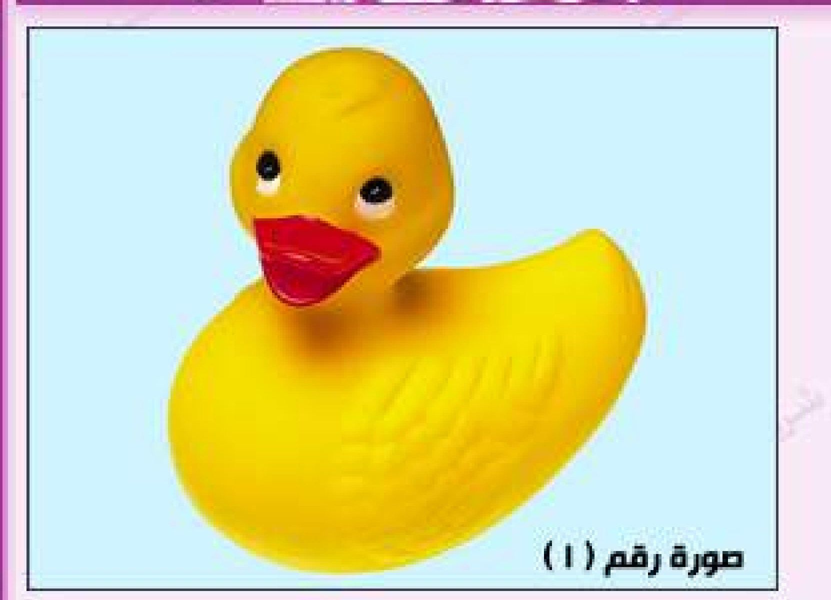
- بعد أن تحول الرسم إلى تحـديد نتـــعامل معـه كما كنا نتعـــامل مع الأشـــكال المحـــددة حـيث نستطيع أن نقوم بتعبئته أو النسخ أو القص أو المسح من خلاله (أي نتعامل معه كما نتعامل مع أي شـكل محـــدد)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

في هذا التطبيـــق على كيـفيـة إستـخدام أداة حبل التحديد المغناطيسي ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضـــار صورة إلى العمل وفي هذا التطبيق قمت بإحضار الصـورة كما في الصورة رقم (١) ...

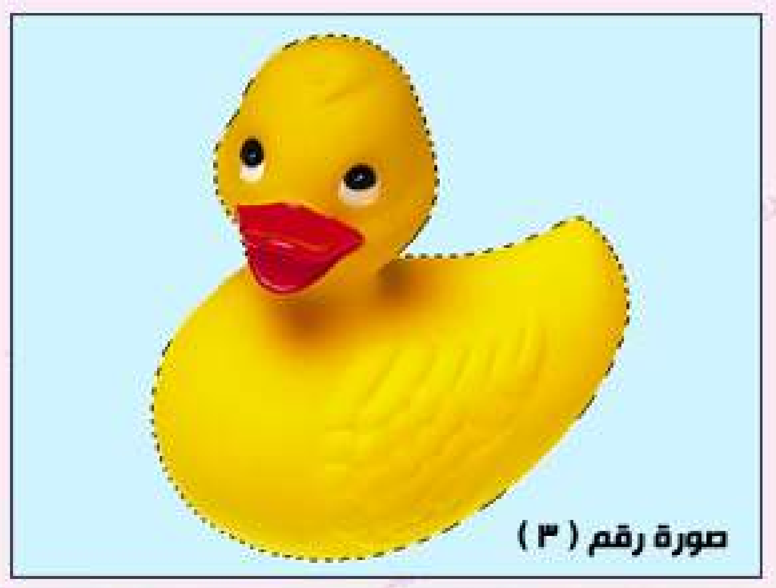

صورة رقم (١)

سنقوم بتحديد هذه البطـة من خلال هـــذه الأداة فهي تقوم بالتحديد السريع للحدود ...

وبعـــد ذلك نخـــتار أداة حبل التـــحديد المغنـاطيسي من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط على حـــد البطة ونحرك مؤشر الفأرة دون ضغــط على حـــدود البـطة سنلاحظ تكون نقاط تلقائية على حـــدود البطة كما في الصورة رقم (٢) ..


صورة رقم (٢)

وعندما نصل إلى نقطة البداية نقوم بالضـــغط عليها بعدها سيتـــحول الشـــكل إلى تحـــديد كـــما في الصورة رقم (٣) ..


صورة رقم (٣)

هام :

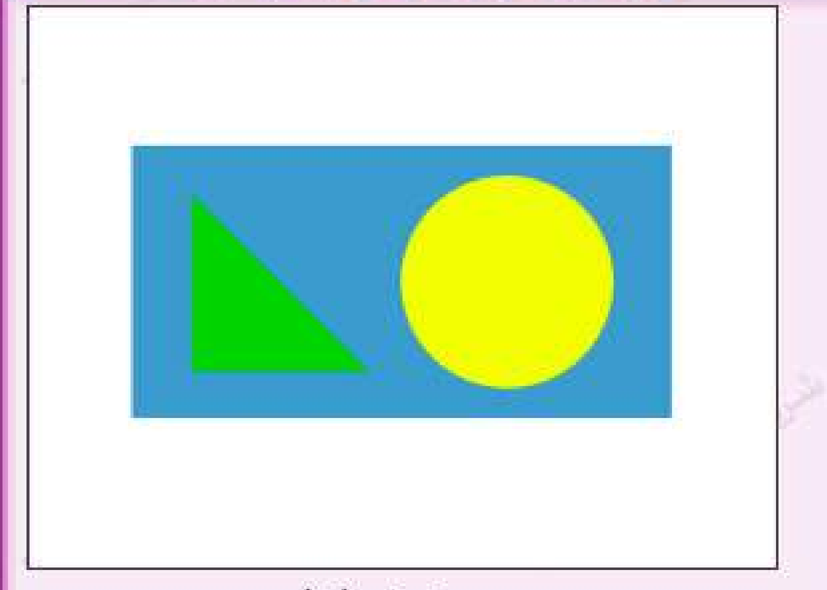
- أحيانًا ونحن نرسم نحتاج أن نرجع للنقطة الســـابقة لكي نقوم بالتعديل كل ما علينا هو الضـــغط عـــلى زر Delete وسيتم الرجوع إلى الخلـــف وكلمـــا نضغط على هذا الزر يقوم بالرجوع نقطة إلى الخلف وهكذا ..
- نستفيد من هذه الأداة في قص الصور والعناصر ...
- أحيانًا نلجأ إلى تكبير الصورة حتى يكون التحديد أدق ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

في هذا التطبيق على كيفية إستخدام أداة التأطير ( ) ...

سنفرض أننا أما عمل يتكون من ثلاث طبقات طبقة تحتوي على مستطيل وأخرى على دائرة وأخرى على مثلث كما في الصور رقم (١) ...

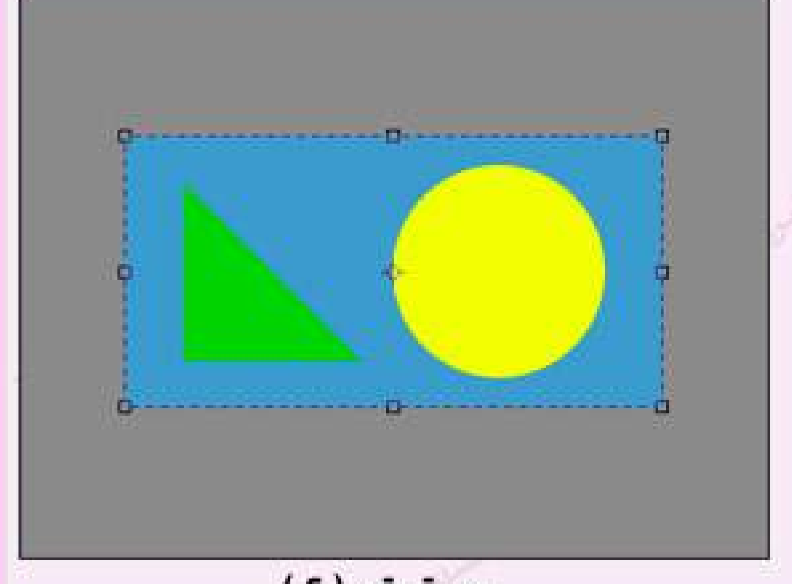


صورة رقم (١)

توجد منطقة بيضاء محيطة بالمستطيل سنفترض أننا نريد التخلص من هذه المنطقة والطريقة كالأتي :-

نختار أداة التأطير من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط والسحب على المستطيل كما في الصورة رقم (٢) ...

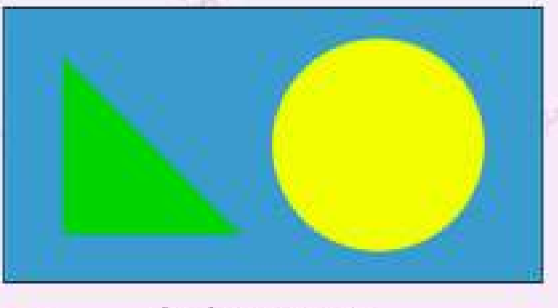
ونستطيل التحكم مساحة الشكل عن طريق الثماني مربعات الصغيرة الموجودة على زوايا وجوانب المستطيل في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم بالضغط على زر Enter ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

نلاحظ في الصورة رقم (٣) أننا تخلصنا من المنطقة البيضاء وهناك شي مهم جدا يجب أن نعرفه أن الطبقات الثلاث موجودة كما هي بمعني أن التأطير يقوم بقطع جميع المناطق التي يمر عليها دون أن يأثر على طبقات التصميم ...



صورة رقم (٣)

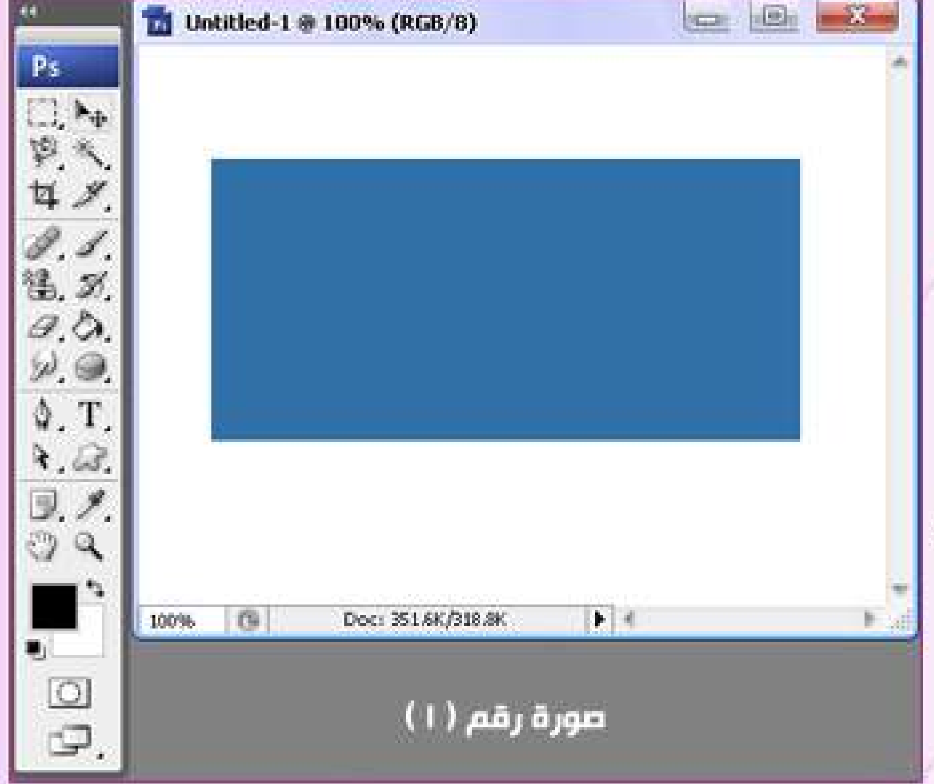


تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

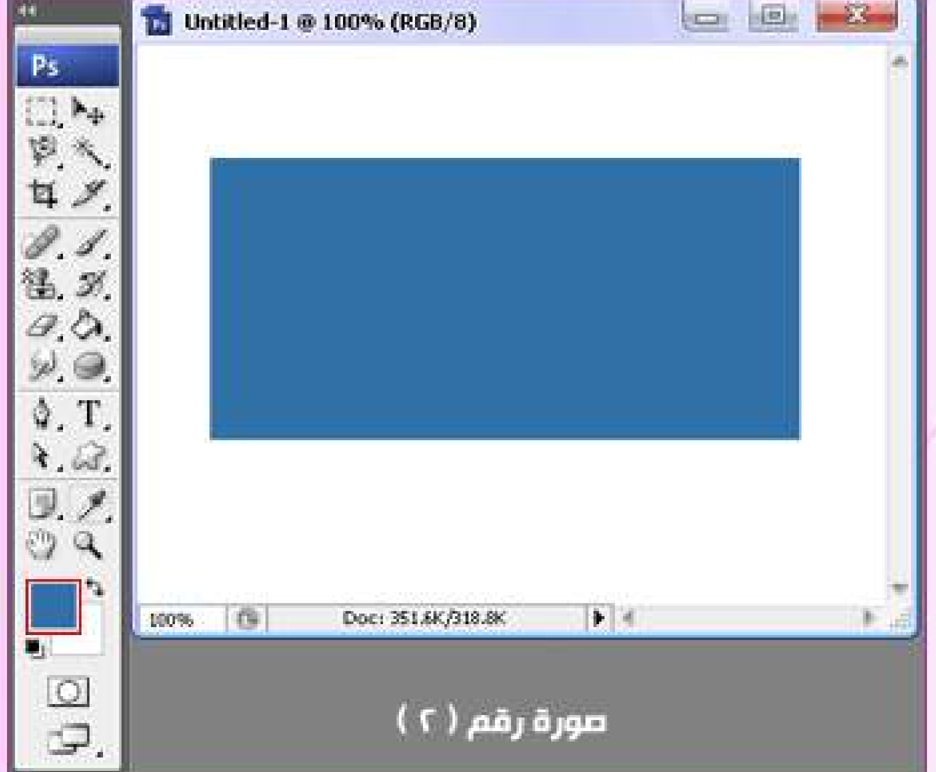
في هذا التطبيق على كيفية إستخدام أداة الشافطة ( ) ...

كما عرفنا أن وظيفة هذه الأداة هي شفط الألوان سنفرض أننا نريد أن نحصل على لون هذا المستطيل الموجود في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

نختار أداة الشافطة من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط على المستطيل سنلاحظ بعدها أن اللون قد ظهر لنا على المربع الأحمر الموجود في الصورة رقم (٢) ...

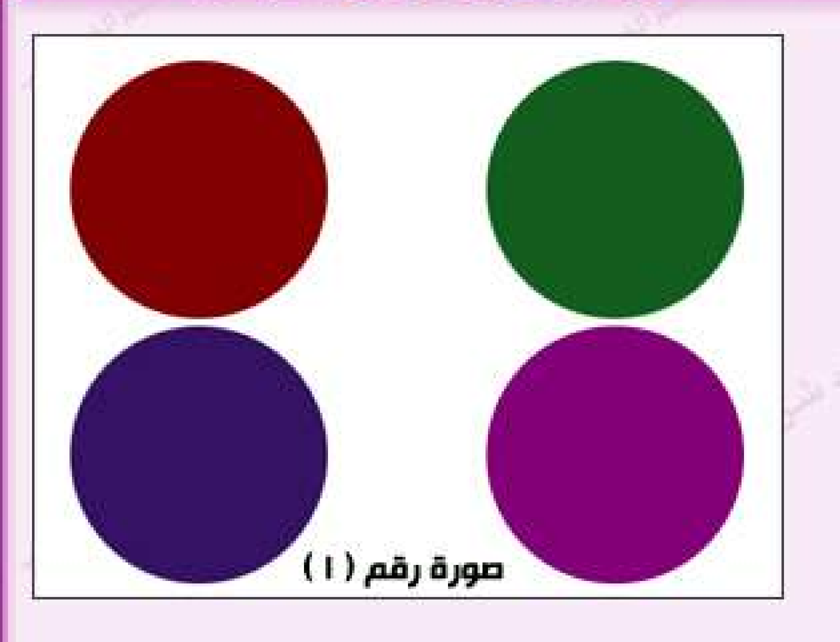


صورة رقم (٢)

بعد ذلك نستطيل إستخدام هذا اللون للكتابة أو التعبئة .. إلخ ...

هام :
من خلال أداة الشافطة نستطيع شفط اللون من صورة أو شكل أو أي عنصر آخر ...

تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم (١)

التطبيق السادس والأخير

في هذا التطبيق على كيفية إستخدام أداة جمع عينات الألوان ( ) ...

وظيفة هذه الأداة هي جمع عينات للألوان ونستطيع من خلالها جمع أربع عينات كحد أقصى سنفرض أننا نريد جمع عينات الألوان الأربعة الموجودة في الدوائر الأربعة في الصورة رقم (١) ...

والفائدة من جمع العينات أننا نستخدمها في التصميم وهذا يفيدنا في التصاميم المقيدة بألوان محددة والطريقة كالآتي :-

نختار أداة جمع عينات الألوان من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط على كل دائرة من الدوائر الأربعة ...

وبعد أن نضغط على الأربع دوائر تتكون لنا البيانات المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

وكل دائرة قمنا بالضغط عليها ظهر في مكان الضغط رقم معين ...

فالرقم 1 على الدائرة بيانات لونه هي الموجودة في بيانات رقم 1 على المستطيل المحدد باللون الأحمر وهكذا ...



نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

تطبيقات على الدرس :-

سنتعلم الآن كيف نستفيد من البيانات التي حصـــلنا عليها في الصــــفحة السابقة
وسنأخذ بيانات الدائر الأولى كمثال ..

نلاحظ في هذه الصورة التي في الأسفل التالي :-

#1 : تعني بيانات رقم 1 على العمل (أي الدائرة رقم 1 في تطبيقنا هذا) ..

#1R :	127
G :	0
B :	0

R : 127
G : 0
B : 0

صورة رقم (٣)

الآن نقوم بالضغط على المربع الأحمر في الصورة رقم (٣) ستخرج لنا النافذة التالية كما في الصورة رقم (٤) ...



صورة رقم (٤)



نكمل التطبيق في الصفحة التالية ...

تطبيقات على الدرس :-

باختصار شديد الآن نقوم بنقل البيانات التي في الصورة رقم (٥) في الخانات المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٦) ...

#1R :	127
G :	0
B :	0

صورة رقم (٥)



صورة رقم (٦)

حيث نضع قيمة حرف R في الصورة رقم (٥) في خانة حرف R في الصورة رقم (٦) وهكذا بالنسبة للحرفين G ، B فتكون النتيجة النهائية للون كما في الصورة رقم (٧) ...



صورة رقم (٧)

بعد ذلك نضغط على OK سيكون اللون الناتج هو نفس لون الدائرة الأولى في تطبيقنا وهكذا مع باقي البيانات الأخرى ...

((بحمد الله إنتهى الدرس التاسع))



قائمة Image

في هذا الدرس بعون الله تعالى سنتعرف على ستة أوامر من هذه القائمة وأيضًا سنتعرف على أمرين مهمين من قائمة Edit الرئيسية وعلى أمر من قائمة Select الرئيسية .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

١/ الأمر Mode :-

Image

- Mode ▸
- Adjustments ▸
- Duplicate...
- Apply Image...
- Calculations...
- Image Size... Alt+Ctrl+I
- Canvas Size... Alt+Ctrl+C
- Pixel Aspect Ratio ▸
- Rotate Canvas ▸
- Crop
- Trim...
- Reveal All
- Variables ▸
- Apply Data Set...
- Trap...

Mode:

- Bitmap
- Grayscale
- Duotone
- Indexed Color...
- ✔ RGB Color
- CMYK Color
- Lab Color
- Multichannel
- ✔ 8 Bits/Channel
- 16 Bits/Channel
- 32 Bits/Channel
- Color Table...

كما نشاهد في الصورة المجـــاورة أن هذا الأمر له قائمة تحتوي على عدة خيارات ...

هذا الأمر هو خاص بأنمـاط الألـــوان وهـذا الأمر لا نحتاجه كثير كل ما يجب علينا معرفته هو أن :

- خيار Grayscale :-

هذا النمط يعجل تصاميمنا محصـورًا بين اللـــونين الأبيض والأسود وتدرجاتهما ونستخـدم هذا النمط عندما نريد أن يكون التصميم بدون ألوان ...

- خيار RGB Color :-

نمط الألوان الطبيعي والشائع الإستخدام وهــو ما نستخدمه دائمًا في تصاميمنا ...

- خيار CMYK Color :-

هذا النمط نستخدمه عندما نقوم بعمل التصـميم بغرض طباعته فأغلب المطابع لا تستطيع الطبــاعة إلا بهذا النمط ...

ويتم إختيار النمط قبل البدء في التصميم أو بعد الإنتهاء منه كلاهما صحيح ...





* مشكلة وحل :-

أحيانًا عندما نفتح برنامج الفوتوشوب ونبدأ في التصميم تواجها مشكلة وهي أننا عندما نقوم بإختيار أي لون كالأحمر مثلاً فإنه لا يظهر باللون الأحمر وإنما يظهر باللون الرمادي ؟؟!

وحل هذه المشكلة أننا نقوم بتغير نمط اللون من Grayscale إلى RGB Color سنجد بعدها أن الألوان عادت إلى طبيعتها وذلك لأن خيار Grayscale هو خاص باللونين الأسود والأبيض وتدرجاتهما وبالتالي فهو لن يقوم بإظهار الألوان الأخرى ... علينا أن ننتبه لذلك لأن هذه المشكلة كثيرًا ما تحدث ويتم السؤال عنها ...

ملاحظة :

الأنماط الموجودة في قائمة الأمر Mode من الممكن أن نستخدمها على الصور فقط فليس شرطًا أن يكون هناك تصميم كي نستخدم هذه القائمة وسأضرب مثال ليوضح ذلك ..

سنفرض وجود صورة ملونة ونريد تحويلها إلى صورة بدون ألوان (أسود وأبيض) نقوم بفتح الصورة ونختار نمط Grayscale من قائمة الأمر Mode بعدها ستكون الصورة بدون ألوان بعدها نقوم بالحفظ وبهذا نكون قد استفدنا من هذا الأمر دون تصميم ...





٢/ الأمر Adjustments :-

Image

Mode		
Adjustments		
Duplicate...		
Apply Image...		
Calculations...		
Image Size...	Alt+Ctrl+I	
Canvas Size...	Alt+Ctrl+C	
Pixel Aspect Ratio		
Rotate Canvas		
Crop		
Trim...		
Reveal All		
Variables		
Apply Data Set...		
Trap...		

Adjustments	
Levels...	Ctrl+L
Auto Levels	Shift+Ctrl+L
Auto Contrast	Alt+Shift+Ctrl+L
Auto Color	Shift+Ctrl+B
Curves...	Ctrl+M
Color Balance...	Ctrl+B
Brightness/Contrast...	
Black & White...	Alt+Shift+Ctrl+B
Hue/Saturation...	Ctrl+U
Desaturate	Shift+Ctrl+U
Match Color...	
Replace Color...	
Selective Color...	
Channel Mixer...	
Gradient Map...	
Photo Filter...	
Shadow/Highlight...	
Exposure...	
Invert	Ctrl+I
Equalize	
Threshold...	
Posterize...	
Variations...	

هذا الأمر معناه ضوابط وهذه الضوابط خاصة بالصور مع أنه يمكننا إستخدامها مع الأشكال المرسومة إلا أنها تعتبر ذات أهمية كبيرة بالنسبة للصور ...

نشاهد أمامنا قائمة تحتوي على عدة ضوابط وسنتعرف على هذه الضوابط أكثر إذا قمنا بتجربة هذه الضوابط فهي تفيدنا كثيرًا وتساعدنا في التحكم في الصور والتأثير عليها بشكل كبير ...

وسواءًا كانت الصورة داخل التصميم أم خارجه فإننا نستطيع إستخدام هذه الضوابط ...

وللمعلومية فإن أصحاب متاجر التصوير الفوتوجرافي يستخدمون هذه الضوابط بكثرة للتأثير على الصور والتحكم فيها وإضافة لمسة خاصة على الصور ...

وتخضع أغلب هذه الضوابط لقيم ونسب تختلف من مصمم لآخر فالأمر متروك لكل مصمم ورؤيته الخاصة و في هذا الأمر سنقوم بأخذ مثالين من قائمة الضوابط حتي يتبين الأمر أكثر ولكن في الصفحة القادمة :) ...





*** المثال الأول :-**

(ضابط Brightness/Contrast)

كما ذكرنا سابقًا ســـواءًا كانت الصــورة داخل التصميم أم خارج التصميــم الأمر لا يخـــتلف ..

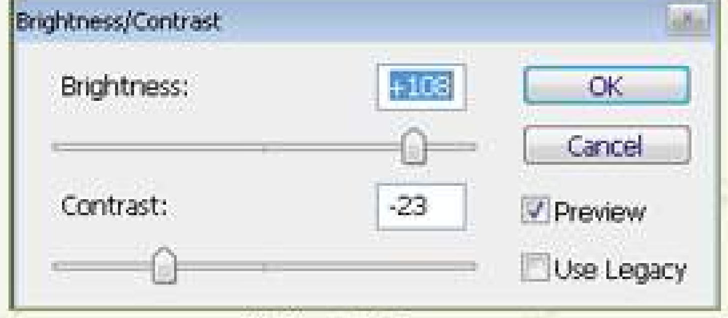
قوموا بفتح أي صورة تريدونها وفي هذا التطبيق سنفرض أنا الصورة الموجودة في الصورة رقم (١) هي الصورة التي سنطبق عليها هذا الضابط ...

بعد أن نفتح الصورة نتجه للقائمة الرئيسية Image ونخـــتار من قائمـــة الأمــر Adjustments الضابط Brightness/Contrast ستخرج لنـــا نافذة صغيرة كما في الصورة رقم (٢) ...

وفي هذا المثال قمت بإدخال القيم الموجــود في الصورة رقم (٢) فكانت النتيجة كما في الصــورة رقم (٣) ...



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



صورة رقم (٣)

المثال الثاني في الصفحة القادمة :) ...



* المثال الثاني :-

(ضابط Equalize)



صورة رقم (١)

قوموا بفتح أي صورة تريدونها وفي هذا التطبيق سنفرض أنا الصورة الموجودة في الصورة رقم (١) هي الصورة التي سنطبق عليها هذا الضابط ...

بعد أن نفتح الصورة نتجه للقائمة الرئيسية Image ونخـــتار من قائمـــــة الأمــــر Adjustments الضابط Equalize ستكـــــون النـــتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...

نلاحظ أن هذا الضابط لم تظــــهر لنا نافذة عندما قمنا بإختياره فهنـــاك ضوابط تظــــهر لها نافذة وضوابط يظهر تأثيرها مباشرةً دون نافذة ...

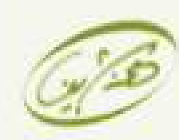


صورة رقم (٢)

ملاحظات :

- عندما تكون الصورة داخل التصميم قبل أن نقوم بعمل الضوابط عليها نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بها ...

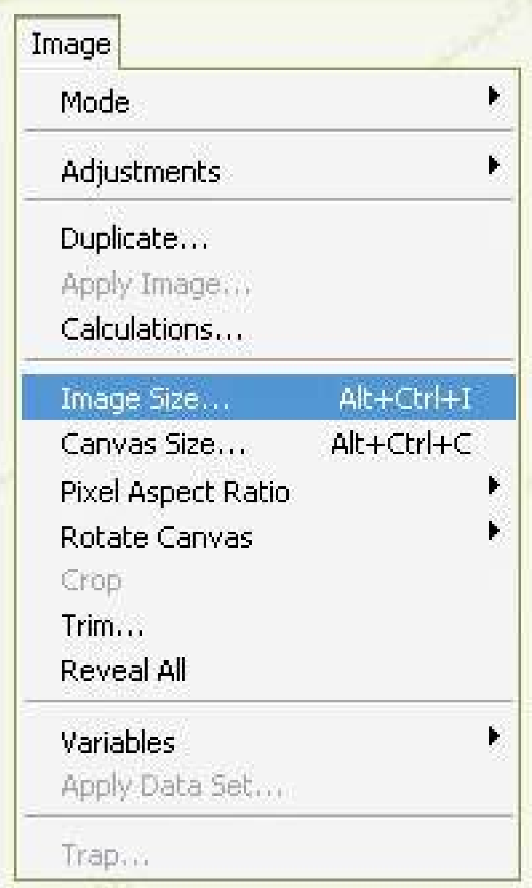
- يمكننا عمل ضوابط على جزء معين مــن الصورة و ذلك عن طريق تحديد هذا الجزء ســـواءًا كان هذا التحـديد بأداة العصـــا السحـــــرية أو أداة الأشكال المحددة أو أداة حبل التحديد بأنـــواعها أو حتى بأداة القلم عن طريق تحويل الرســم إلى تحديد فما يهمنا هو وجود تحـديد على الجـــزء المراد عمل الضابط عليه أمـا عن طريـــق أي أداة تم عمل هذا التحديد فهو غير مهم ...





٢/ الأمر Image Size :-

وظيفة هذا الأمر هي التحكم في حجم الصورة أحيانًا تكون الصورة كبيرة ونحتاج إلى تصغيرها والعكس عن طريق هذا الأمر نستطيع فعل ذلك بمجرد الضغط على هذا الأمر كما في الصورة رقم (١) تظهر لنا النافذة التي في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (١)

Image Size

Pixel Dimensions: 1.49M

Width: 650 pixels

Height: 800 pixels

Document Size:

Width: 22.93 cm

Height: 28.22 cm

Resolution: 72 pixels/inch

Scale Styles

Constrain Proportions

Resample Image:

Bicubic (best for smooth gradients)

OK

Cancel

Auto...

صورة رقم (٢)

ما يهمنا في النافذة الموجودة في الصورة رقم (٢) ...

- المستطيل الأحمر :

في هذا المستطيل ندخل المقاسات الجديدة للصورة

* في خانة Width ندخل العرض الجديد

* في خانة Height ندخل الطول الجديد

- المستطيل الأزرق :

هذا الخيار لابد من وضع العلامة عليه وذلك لأنه يقوم بحفظ نسب الطول مع العرض وعند وضع العلامة على هذا الخيار سنلاحظ أننا عندما نقوم بتغير العرض فإن الطول يتغير تلقائيًا والعكس ومن الأفضل أن نجعل العلامة على هذا الخيار دائمًا لأن حفظ النسب يحمي حجم الصورة وبالتالي يحمي الصورة من التشويه ...

وبعد أن ننتهي من إدخال المقاسات الجديدة نقوم بالضغط على OK بعدها سيتغير حجم الصورة ...

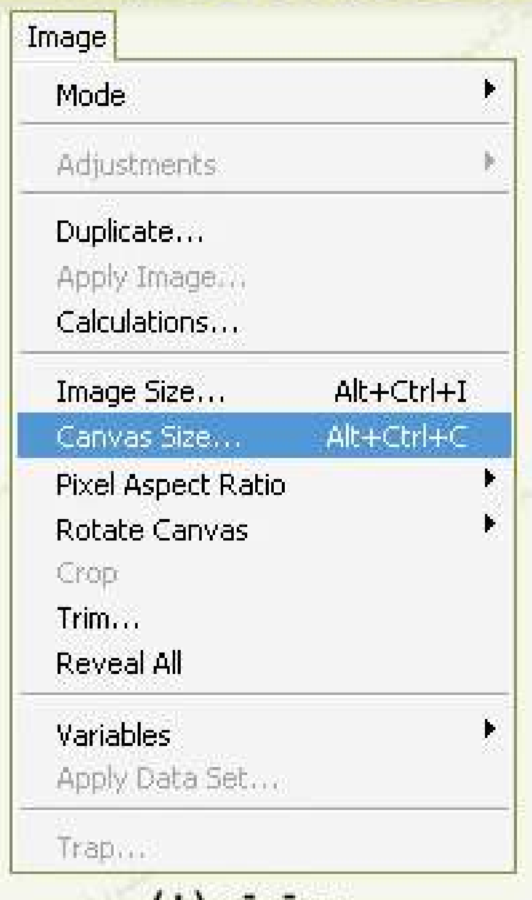
ملاحظة هامة جدًا :

تكبير الصورة وتصغيرها بنسب كبيرة يفقدها دقتها لذا يجب أن نراعي النسب عند التكبير والتصغير تلافيًا لذلك ...



٤/ الأمر Canvas Size :-

أحيانًا ونحن في نهاية التصميم نكتشف أننا نحتاج إلى زيادة حجم العمل والتغلب على هذه المشكلة يكون بإستخدام هذا الأمر وذلك بالضغط على هذا الأمر كما في الصورة رقم (١) تظهر لنا النافذة التي في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (١)

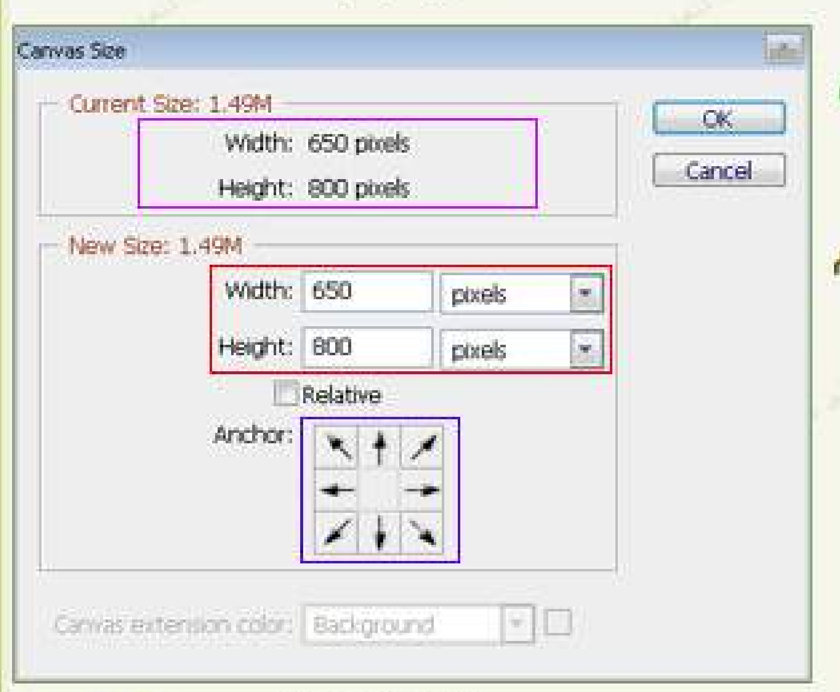
ما يهمنا في النافذة الموجودة في الصورة رقم (٢) ...

- المستطيل البنفسجي :
في هذا المستطيل توجد المقاسات الأصلية للعمل ...

- المستطيل الأحمر :
في هذا المستطيل ندخل المقاسات التي نريد زيادتها على العمل ...

- المربع الأزرق :
من خلال هذه الأسهم نحدد الجهة التي نريد زياة الحجم من عندها ..

وبعد أن ننتهي من إدخال المقاسات الجديدة نقوم بالضغط على OK بعدها سيتغير حجم العمل ...



صورة رقم (٢)

ملاحظة هامة جدًا :
كما أننا نستطيع زيادة الحجم بإستخدام هذا الأمر نستطيع أيضًا إنقاص حجم العمل وذلك يكون بإدخال مقاسات أقل من حجم العمل الأصلية عندها سيتم إنقاص حجم العمل ...



٥/ الأمر Rotate Canvas :-

Image
- Mode
- Adjustments
- Duplicate...
- Apply Image...
- Calculations...
- Image Size... Alt+Ctrl+I
- Canvas Size... Alt+Ctrl+C
- Pixel Aspect Ratio
- Rotate Canvas
  - 180°
  - 90° CW
  - 90° CCW
  - Arbitrary...
  - Flip Canvas Horizontal
  - Flip Canvas Vertical
- Crop
- Trim...
- Reveal All
- Variables
- Apply Data Set...
- Trap...

هذا الأمر يقوم بتـدوير حقل (منطقة) العمـــل وكـــما نشاهد أمامنا توجد قائمة تحتوي على عدة خيارات للتدوير ...

وتوضـــيح هذه القائـــمة على النحـــو التالي :-

* (180°) = أي سيتم تدوير العمل بزاويـة مقدارها ١٨٠ درجة ...

* (90° CW) = أي سيتم تدويـــر العـــمل بزاوية مقدارها ٩٠ درجة للإتجاه اليمين ...

* (90° CWW) = أي سيتم تدوير العـــمل بزاوية مقـــدارها ٩٠ درجة للإتجاه اليسار ...

* (Arbitrary) = هنا ستظر لنا نافذة نقوم بإدخال الزاوية التي نريـد التدوير بقيمتها وكذلك نقوم بتحديد الإتجاه حيث (CW) للإتجاه اليمين و (CWW) للإتجاه اليسار ...

* (Flip Canvas Horizontal) = وهذا الخيار يقوم بعمل تناظر أفقي لحقل (منطقة) العمل ...

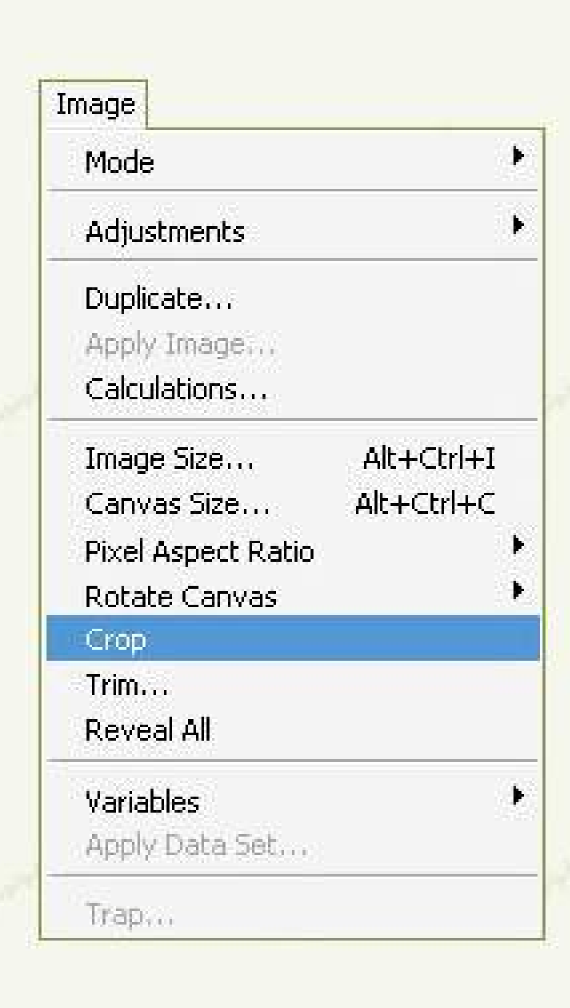
* (Flip Canvas Vertical) = وهذا الخيار يقوم بعمل تناظر عمـــودي لحقل (منطقة) العمل ...

((ولكي نتعرف أكثر على هذه الخيارات قوموا بتجربتها))

ملاحظة :

عندما نقوم بعمل التدوير لحقل (منطقة) العمل فإنه يتـم تدوير جمـــيع الطبقات التي توجد داخل هذا العمل دون إستثناء ...

٦/ الأمر Crop :-



تعرفنا سابقًا في الدرس التاسع صفـــحة (٨) على أداة التأطير وهذا الأمر يقوم بعــمل نفـــس عمل هذه الأداة تمامًا ...

وقبل أن نستخدم هذا الأمر لابـد أن نقوم بتحديد المنطقة المراد قطعها ...

ونقوم بالتحديد عن طريق أداة الأشكال المحددة بإستخدام الشكل المستطيل أو استخـدام أي أداة أخرى ما يهمنا هو أن يتم تحديد المنـطقة المراد قطعها ...

ونستفيد من هذا الأمر في التخلص من المسـاحات الفارغة وأيضًا عندما نريد إستثناء عـــــــنصر من التصميم لحفظه بشكل مستقل ...

حيث يمكننا بعد قطع جزء من العــمل أن نقــوم بحفظ العمل المقطوع بشكل مستقل ..

وكما ذكرنا سابقًا أننا عندما نقوم بقطع جزء من العمل يتم قطع كل الطبقات الموجودة فيه ....





قائمة Edit

في الصفحات القـــادمة من هذا الدرس سنتعرف بعون الله تعـــالى على أمرين مهـــمين من هـذه القائـــمة الرئيسية ... إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

Edit
- Undo — Ctrl+Z
- Step Forward — Shift+Ctrl+Z
- Step Backward — Alt+Ctrl+Z
- Fade... — Shift+Ctrl+F
- Cut — Ctrl+X
- Copy — Ctrl+C
- Copy Merged — Shift+Ctrl+C
- Paste — Ctrl+V
- Paste Into — Shift+Ctrl+V
- Clear
- Check Spelling...
- Find and Replace Text...
- Fill... — Shift+F5
- Stroke...
- Free Transform — Ctrl+T
- Transform ►
  - Again — Shift+Ctrl+T
  - Scale
  - Rotate
  - Skew
  - Distort
  - Perspective
  - Warp
  - Rotate 180°
  - Rotate 90° CW
  - Rotate 90° CCW
  - Flip Horizontal
  - Flip Vertical
- Auto-Align Layers...
- Auto-Blend Layers
- Define Brush Preset...
- Define Pattern...
- Define Custom Shape...
- Purge ►
- Adobe PDF Presets...
- Preset Manager...
- Color Settings... — Shift+Ctrl+K
- Assign Profile...
- Convert to Profile...
- Keyboard Shortcuts... — Alt+Shift+Ctrl+K
- Menus... — Alt+Shift+Ctrl+M
- Preferences ►

١/ الأمر Transform :-

هذا الأمر يقول بتحويل العناصر وأقصد بقولي العناصر الرسوم و الصور والنصوص وجميع العناصر الموجودة على منطقة العمل ...

وكما نشاهـد أمامــنا فإن هذا الأمر يحتوي عــلى عدة خيارات للتحويل وتوضيحها على النحو التالي : -

* (Again) = إعـــادة التحـــويل مـــرة أخرى ...
* (Scale) = تغــــيير حـــجم العـــنصر ..
* (Rotate) = عمــــــل دوران للعنـــصر ..
* (Skew) = إمـــــالة العنـــــصر ..
* (Distort) = عمـــل إلتـــواء للعـــنصر ..
* (Perspective) = تحـــــويل العنـــصر للشكل المنظور ..
* (Warp) = عمل إعوجاج (إلتفاف) للعـــنصر ..
* (Rotate 180°) = تدوير العنصر بزاويـــة ١٨٠ ..
* (Rotate 90° CW) = تدوير العنـصر بزاويـــة ٩٠ للإتجاه اليمين ..
* (Rotate 90° CWW) = تدوير العنـاصر بزاويـة ٩٠ للإتجاه اليسار ..
* (Filp Horizontal) = عمل تناظر أفقي للعنصر ..
* (Filp Vertical) = عمل تناظر عمودي للعـنصر ..



وسنأخذ أمثلة لتوضيح بعض هذه الخيارات ...



*** المثال الأول :**

(Scale)

سنقوم بتغيير حجم الصورة الموجـــــــــودة في الصورة رقم (١) ...

نقوم بالضغط على الطبـــقة الخاصـــــة بالصورة قبل أن نقوم بتغيير حجمها ...

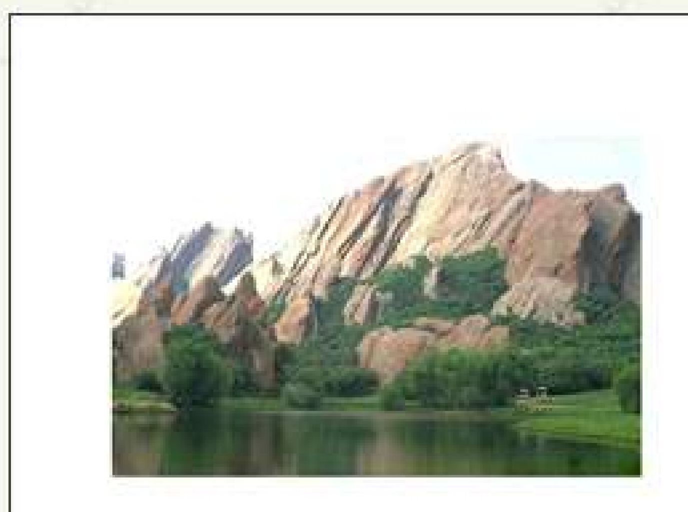
بعد ذلك نقوم بالضغط علـى القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمـــــر Transform الأمر Scale سنلاحظ بعدها أن الصـــورة قد تم إحاطتها كما في الصورة رقم (٢) ...

من خـــلال المربعـات الصغـــيرة المـــــوجودة على حدود الصورة والمحـــددة باللون الأحـــمر في الصورة رقم (٢) نستطيع تغيير حجم الصورة ...

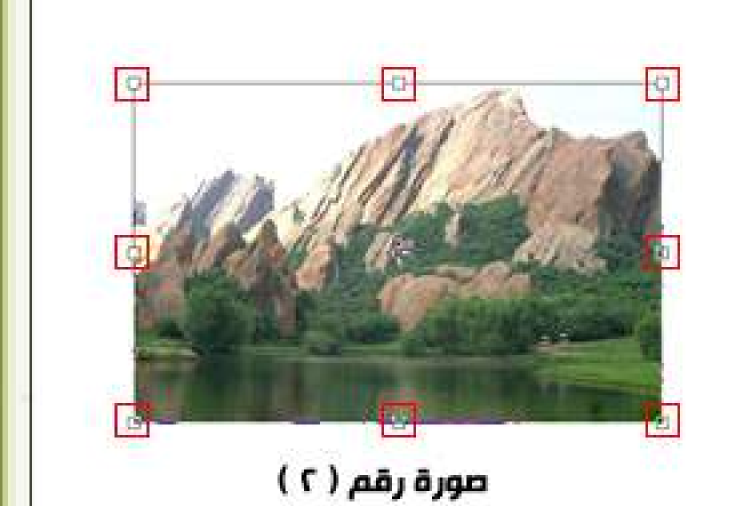
نقوم بالضغط على أحد هذه المربعات مع الضغط على زر Shift ونقوم بالسحب سنلاحظ أن الحــجم يكبر ويصغر وبعد أن ننتهي من تغـــيير الحجم نقوم بالضغط على زر Enter ..
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...

ملاحظات :

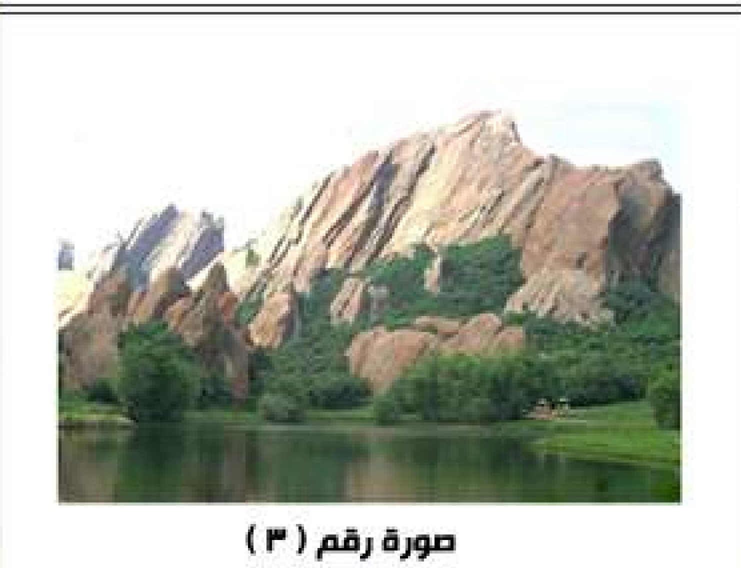
- لابد أن نراعي عند التكبير والتصغير دقة الصورة فعندما نكبر أو نصغر يكـون التكبير والتصـغير بنسب بسيطه ...
- نقوم بالضغط على زر Shift أثناء تغيير الحــجم لحفظ نسب الطول مع العرض ...



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



صورة رقم (٣)



* المثال الثاني :

(Rotate)

سنقوم بتدوير النص الموجودة في الصورة رقم (١) ...

نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالنص قبل أن نقوم بتدويره ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمر Transform الأمر Rotate سنلاحظ بعدها أن النص قد تم إحاطته كما في الصورة رقم (٢) ...

من خلال الأربعة مربعات الصغيرة الموجودة في زوايا الصورة والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) نستطيع تدوير النص ...

وبعد أن ننتهي من تدوير النص نقوم بالضغط على زر Enter ..

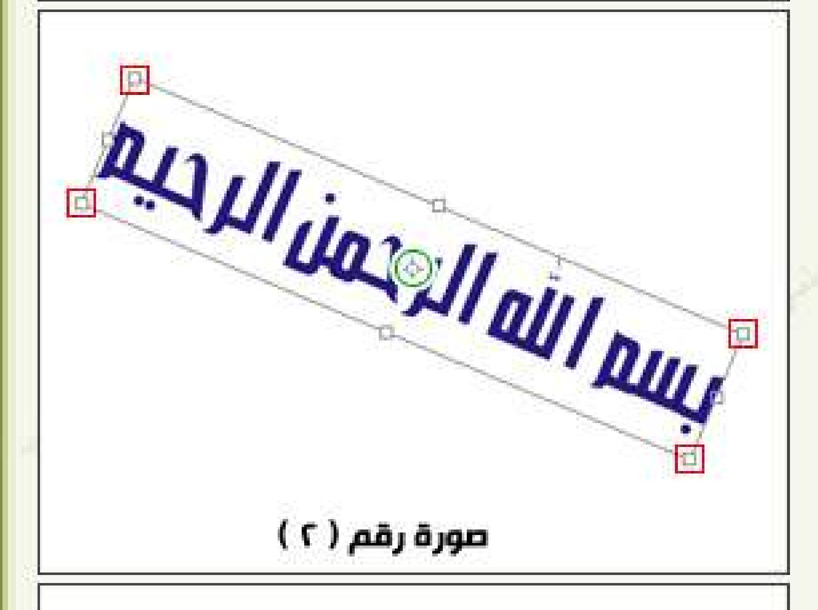
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...

ملاحظة هامة :

الدائرة المحددة باللون الأخضر في الصورة رقم (٢) يمكننا أن نحرك هذه النقطة في أي مكان وهي تعتبر نقطة إرتكاز للدوران ..
انتبهوا لهذه النقطة في جميع خيارات التحويل فلها دور مهم في أمر التحويل Transform بشكل عام ..

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



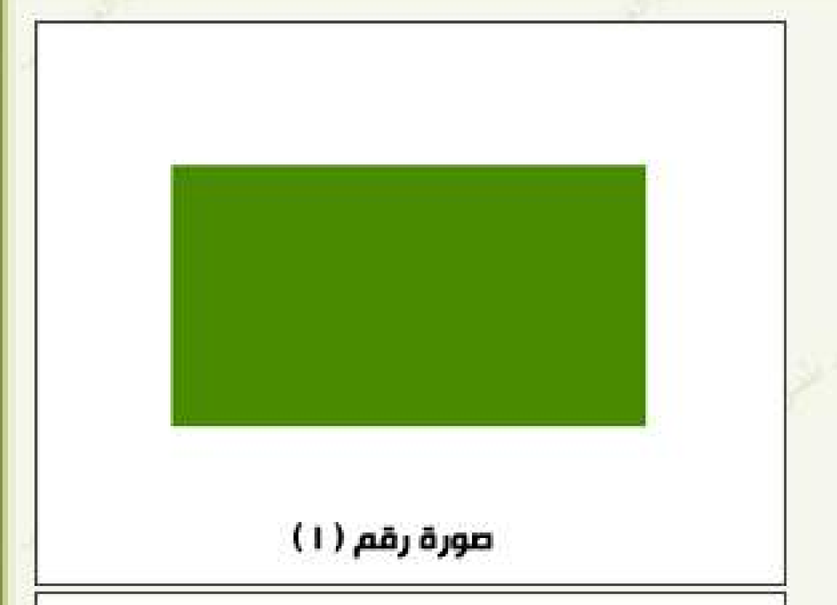
صورة رقم (٣)



*** المثال الثالث :**

(Skew)

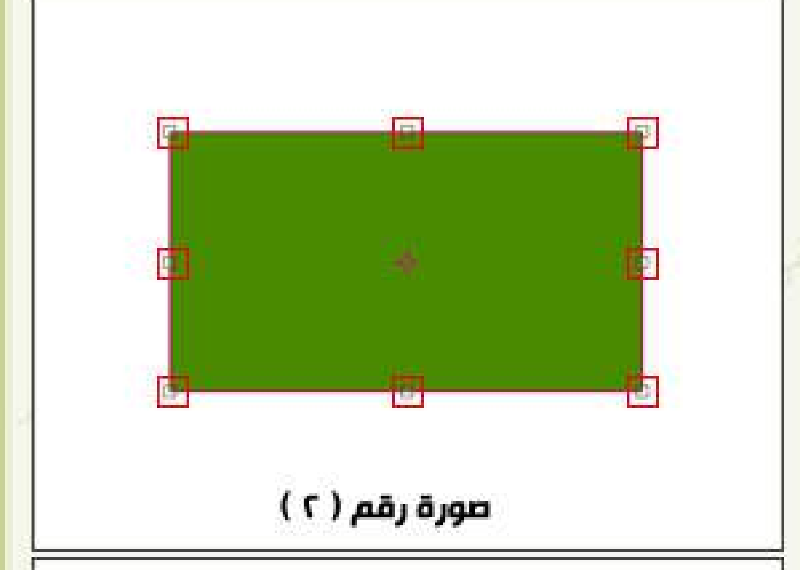
سنقوم بإمالة المستطـيل الموجــــــــودة في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

نقوم بالضغط على الطبــقة الخاصـــة بالمستطيل قبل أن نقوم بإمالته ...

بعد ذلك نقوم بالضغط عـلى القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمـــر Transform الأمر Skew سنلاحظ بعدها أن المستطيل قـد تم إحاطته كما في الصورة رقم (٢) ...

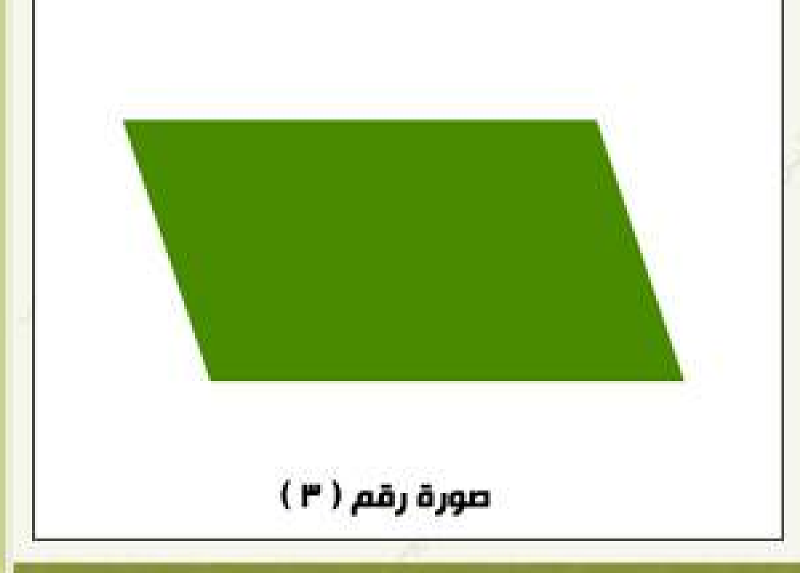


صورة رقم (٢)

من خلال الثمانية مربعـات الصغـيرة المـــوجودة في حدود الصورة والمحـــددة باللون الأحـمر في الصورة رقم (٢) نستطيع إمالة المستطيل ...

وبعد أن ننتهي من إمالة المستطيل نقـوم بالضـغط على زر Enter ..

والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

ملاحظة :

ما ينطبق على المستطيل ينطبق على باقي العناصر وقد ذكرنا هذا سابقًا ونحن نذكره هنا للتأكيد :) ...

*** المثال الرابع :**

(Filp Horizontal)

سنقوم بعمل تناظر أفقي للصورة الموجــودة في الصورة رقم (١) ...

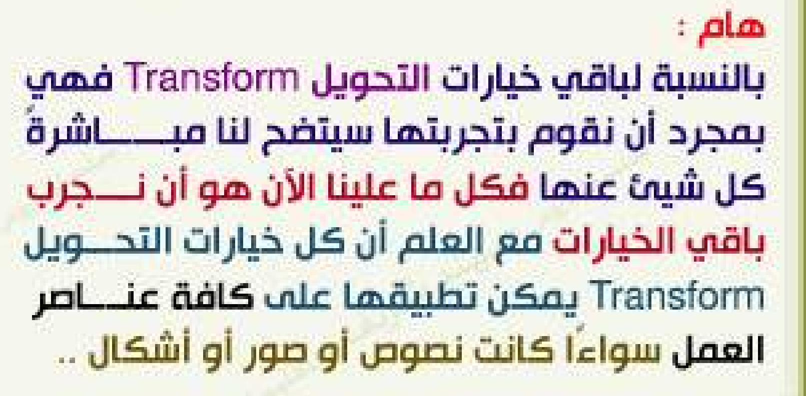
نقوم بالضغط على الطبــقة الخاصــة بالصــورة قبل أن نقوم بعمل التناظر الأفقي لها ...

بعد ذلك نقوم بالضــغط عــلى القائمة الرئيسية Edit ثم نخــتار من قائــمة الأمر Transform الأمر Filp Horizontal ستكون النتيجة كــما فــي الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)



هام :

بالنسبة لباقي خيارات التحويل Transform فهي بمجرد أن نقوم بتجربتها سيتضح لنا مبــاشرةً كل شيئ عنها فكل ما علينا الآن هو أن نــجرب باقي الخيارات مع العلم أن كل خيارات التحــويل Transform يمكن تطبيقها على كافة عنــاصر العمل سواءًا كانت نصوص أو صور أو أشكال ..



٢/ الأمر Free Transform :-

Edit	
Undo Delete Layer	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Fade...	Shift+Ctrl+F
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Shift+Ctrl+V
Clear	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▸
Auto-Align Layers...	
Auto-Blend Layers	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	▸
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▸

وظيفة هذا الأمر نفس وظيفة الأمر Transform ولكن هـــذا الأمـــر يقوم بالجــــمع بين بعض الخـــيارات الســـابقة للأمر Transform في وقت واحد ...

فعلا سبيل المثال يمكننا عن طريق هذا الأمر :
أن نقوم بتغيير حجم العنصر وإمالــــــته في وقت واحـد وهكذا ... ولهذا يسمي هذا الأمر بالتحويل الحر ...

أيضًا هناك ثلاثة أزرار تفيدنا في التحويل الحر وهي :
- زر Shift ..
- زر Alt ..
- زر Ctrl ..

وعندما تقوموا بتجربة ذلك سيتضح لكم الأمر أكثر ...





قائمة Select

في هذه الصفحة من هذا الـــــدرس سنتعرف بعون الله تعــالى على أمر Transform Selection من القائمة الرئيسية Select ...

١/ الأمر Transform Selection :-

Select	
All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I
All Layers	Alt+Ctrl+A
Deselect Layers	
Similar Layers	
Color Range...	
Refine Edge...	Alt+Ctrl+R
Modify	▸
Grow	
Similar	
Transform Selection	
Load Selection...	
Save Selection...	

كلما ما أريد قـــوله عن هذا الأمر أنه يمكــــننا من عمل تحويل حر لأي تحديد ...

ولكي يتضح لكم ذلك قوموا بعمــل أي تحديد ثم قوموا بالضغط على هذا الأمر بعدها سيتضح لكم كل شيئ ...

هام :
نتعامل مع هذا الأمر كما نتعامل مع الأمر Free Transform ولكن الفرق أن هنا التحويل على التحـديد أما هناك التحويل على عناصر ...

((بحمد الله إنتهى الدرس العاشر))





قائمة Filter

في البداية لابد أن نعرف أن كلمة Filter تعني إضافة وفي هذا الـدرس سنتعـــرف بإذن الله على كيفية إستخدام هذه القائمة مع عناصر العمل ... إذاً فلنستعد ونتوكل على الله ...

قائمة Filter :-

Filter	
Clouds	Ctrl+F
Convert for Smart Filters	
Extract...	Alt+Ctrl+X
Filter Gallery...	
Liquify...	Shift+Ctrl+X
Pattern Maker...	Alt+Shift+Ctrl+X
Vanishing Point...	Alt+Ctrl+V
Artistic	▸
Blur	▸
Brush Strokes	▸
Distort	▸
Noise	▸
Pixelate	▸
Render	▸
Sharpen	▸
Sketch	▸
Stylize	▸
Texture	▸
Video	▸
Other	▸
Digimarc	▸

كما نشاهد أمامنا أن هذه القائمة تحتوي على العـديد من الأوامر والقوائم ...

و كل ما نشاهده أمامنا عبارة عن إضافات تتم على عناصر العمل سـواءاً كانت نصوص أو صور أو أشكال لتضـــفي عليها لمسة جمالية ...

وتخضع هذه الإضافات لنسب وقيم وإتجاهات تخـتلف من مصـــــمم إلـــى آخر بمــــعنى أنهـــا تكـــون حسب رؤية كل مصمم ...

وسنتعرف على كيفية إستخدام هذه القــــائمة من خلال بعض التطبيقات التـــي سنستعرضهـــا في الصفحـــات القادمة بعون الله تعالى ..

ملاحظات :

- قبل أن نقوم بعمل إضافة على أي عنصر نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة به ...

- الإسم الشائع للإضافات هو الفلاتر ....





تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

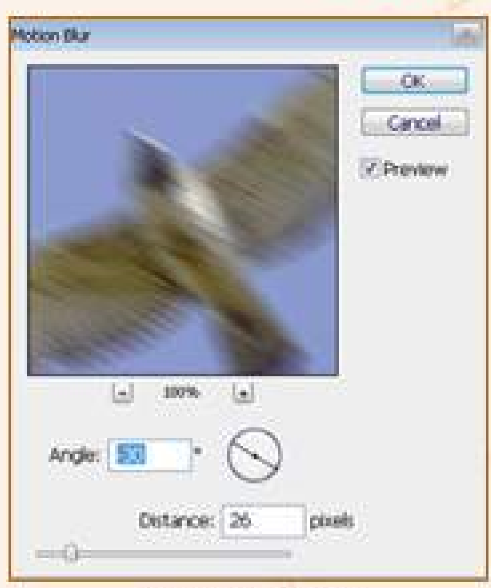
قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Blur الإضافة Motion Blur ...

بعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) وبعد أن ننتهي من إستخدام هذه النافذة نقوم بالضغط على OK ...



صورة رقم (٢)

وفي هذا التطبيق قمت بإدخال القيم الموجودة في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٣)

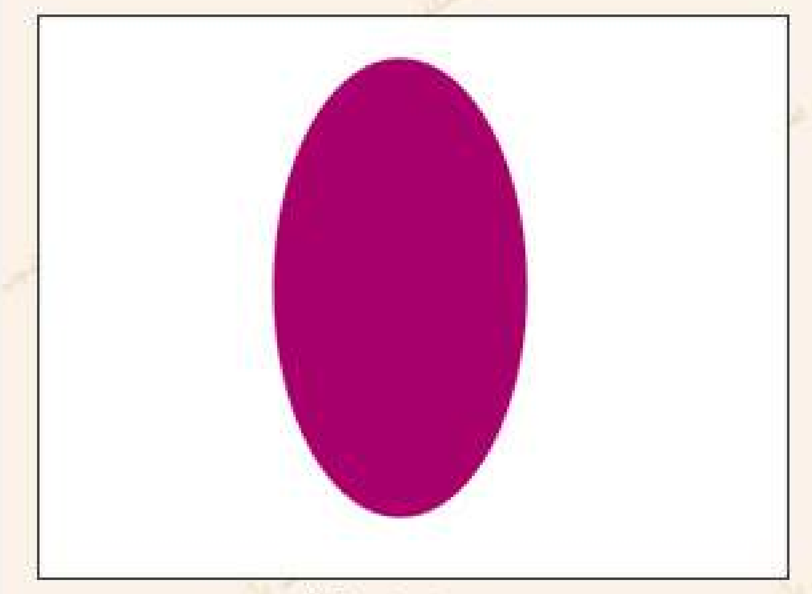
فكانت النتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...



تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

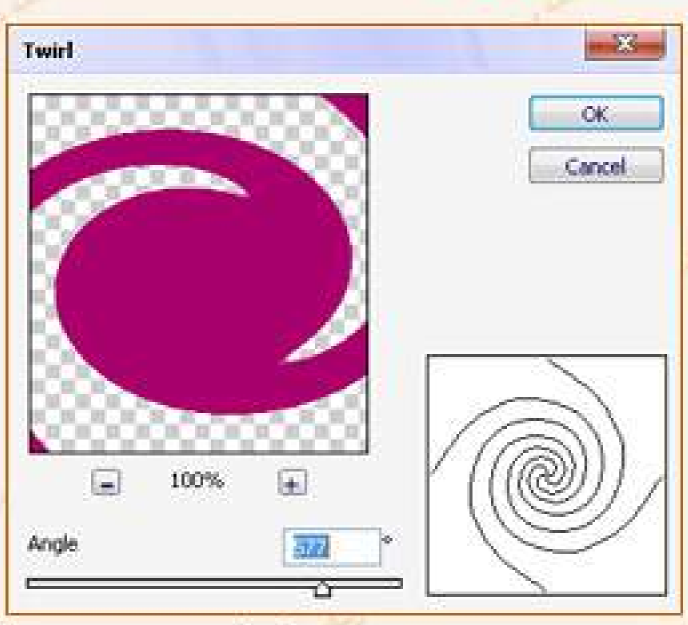
قوموا بفتح عمل جـديد ثم قوموا برســـم أي شكل في العمل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيـسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Distort الإضافة Twirl ...

بعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) وبعد أن ننتهي من إستخدام هذه النافـذة نقوم بالضغط على OK ...



صورة رقم (٢)

وفي هذا التطبيق قمت بإدخال القيمة الموجـودة في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٣)

فكانت النتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...

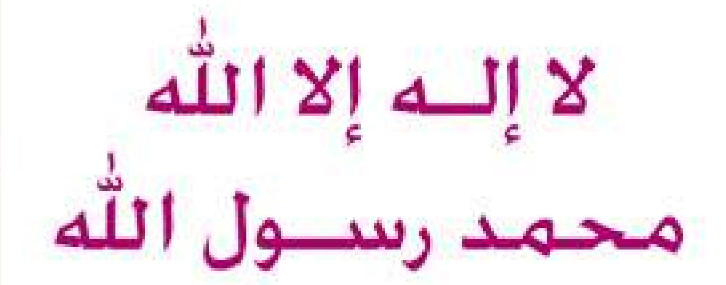




تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

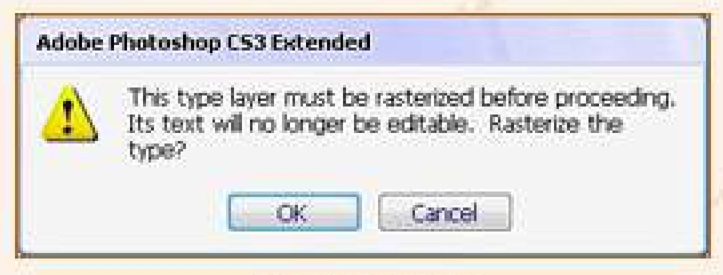
قوموا بفتح عمل جـديد ثم قوموا بكتابـــة أي نص في العمل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

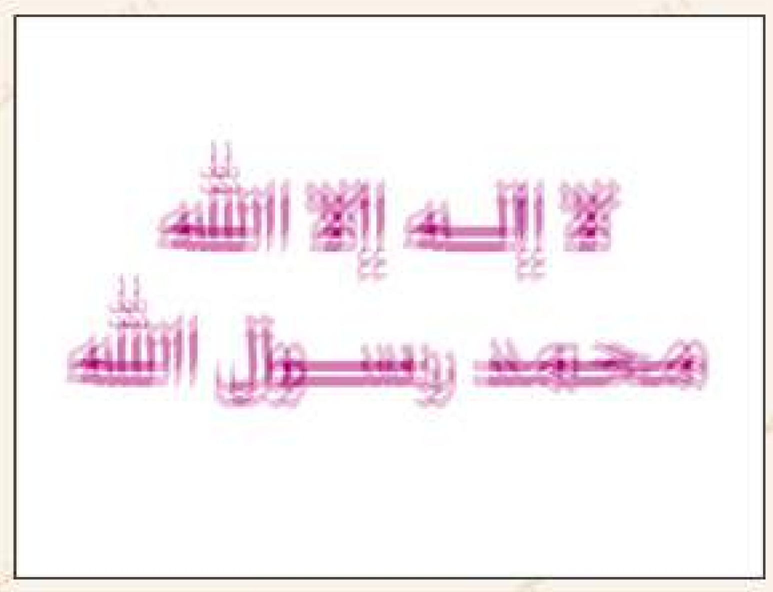
بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيـسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Pixelate الإضافة Fragment ...

بعدها ستخرج لنا رسالة كما في الصورة رقم (٢) نقوم بالضغط على OK وهذه الرسالة تفيدنا بأنه سيتم تحويل النص إلى شكل لكـــي يتم تطبيق الإضافة عليه ...



صورة رقم (٢)

والنتيجة النهـــائية كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

ملاحظات :

- بعض الإضافات لا تظـــهر لها نافـــذة وإنما يتم تطبيقها مباشرة على العنصر كــــما في هذه الإضافة Fragment ...

- عند تطبيق الإضافة على النص فإن النص يتحول إلى شكل لكي يتم تطبيق الإضافة عليه ...



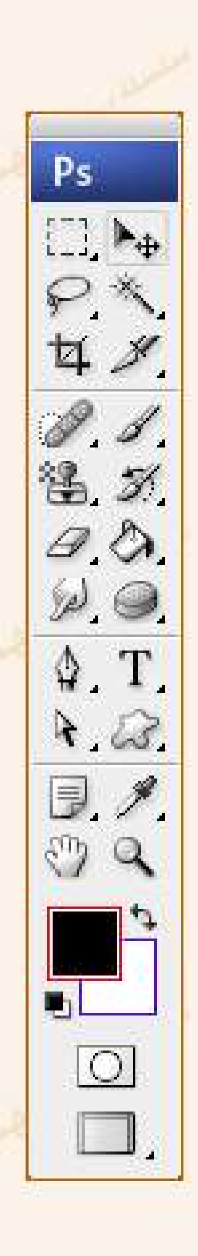


تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتعرف على تأثير لـــون الواجهة ولون الخلفية على بعض الإضافات في قائمة Filter ...

وأيضًا سنعرف في هذا التطبيق أنه ليــس شرطًا أن يكون هناك عنصرًا حتى نقوم بتطبيق الإضـافة عليه وإنما المهم هو وجود طبقة لتطبيق هـذه الإضافة وهذا الكلام لا يسري على جميع الإضـــافات وإنما بعض الإضافات ...



وقبل أن نبدأ في التطبيق لابد أن نعرف أولاً مـــا هو لون الواجهة ؟! وما هو لون الخلفية ؟!

لون الواجهة :
هو اللون المحدد باللون الأحمر على صندوق الأدوات في الصورة المجاورة ...

لون الخلفية :
هو اللون المحدد باللون الأزرق على صندوق الأدوات في الصورة المجاورة ...

وكما عرفنا سابقًا أننا عندما نريد تغيير هذه الألوان نقوم بالضغط عليها ثم نختار اللون الذي نريـده ثم نضغط على OK بعدها سيتم تغير اللون ...

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

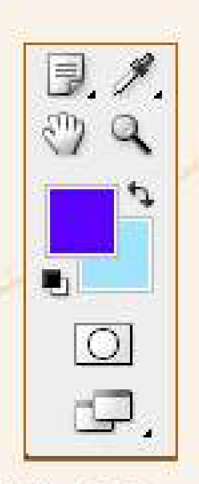




تطبيقات على الدرس :-

قوموا بفتح عمل جـديد ثم قومـــوا بإنشـاء طبقة جديدة ..

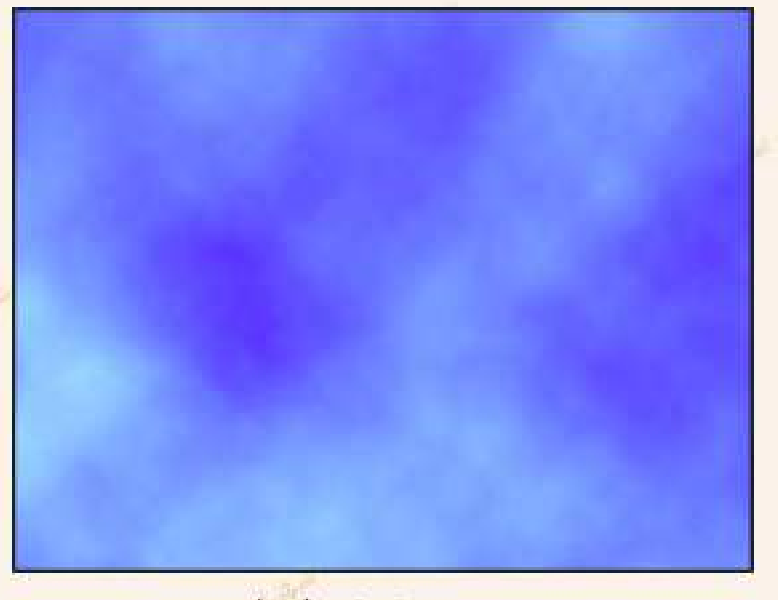
بعد ذلك قوموا بتغيير لون الواجهة ولون الخلفية إلى إي ألوان تريدونها وفي هذا التطبيق قـــمت بتغيير الألوان كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيـــسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Render الإضافة Clouds ...

بعدها ستكون النتيجة النهــــائية كمـــا في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)



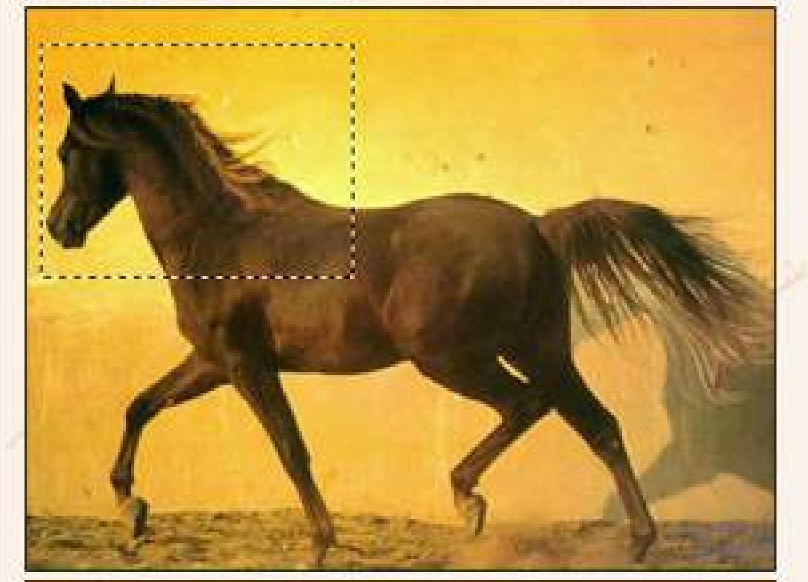
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس والأخير



سنتعرف في هذا التطبيق بعون الله تعـالى على علاقة التحديد بالإضافات ...

قوموا بفتح عمل جـديد ثم قوموا بإحـضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..



بعد ذلك نقوم بتحديد جزء من الصور بإستخـدام أي أداة للتحديد كما في الصورة رقم (٢) ...

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيـسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Stylize الإضافة Find Edges ...

وبعدها نقوم بإلغاء التحـديد بالضغط على Ctrl + D ستكون النتيـجة النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...



نستفيد من هذا التطبيق أنه :

عندما نقوم بتحديد جزء من العنـصر ونطبق الإضافة عليه فإن الإضافة تتم علـى الجزء المحدد فقط ...

ملاحظة :

أحيانًا نحتاج إلى تكرار الإضافة (الفلتر) مرة أخرى ويكون ذلك بالضغط على Ctrl + F ...



همسة قبل إنهاء الدرس :-

توجد إضافات كثيرة على شبكة الإنترنت يمكن أن نضيفها إلى القائمة الرئيسية Filter ولكـــن الأولى أن نتقن الإضافات الأصلية لبرنامج الفوتوشوب ثم بعد ذلك نقوم بإضافة الإضافات (الفلاتر) الخارجية ...

أود الإشارة إلى هذه القائمة تحتاج إلى العديد من التجارب لكي نتعرف على كل إضافـــة وشكل تأثيرها على العناصر حتى يسهل علينا توظيفها فيما بعد في تصاميمنا ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الحادي عشر))





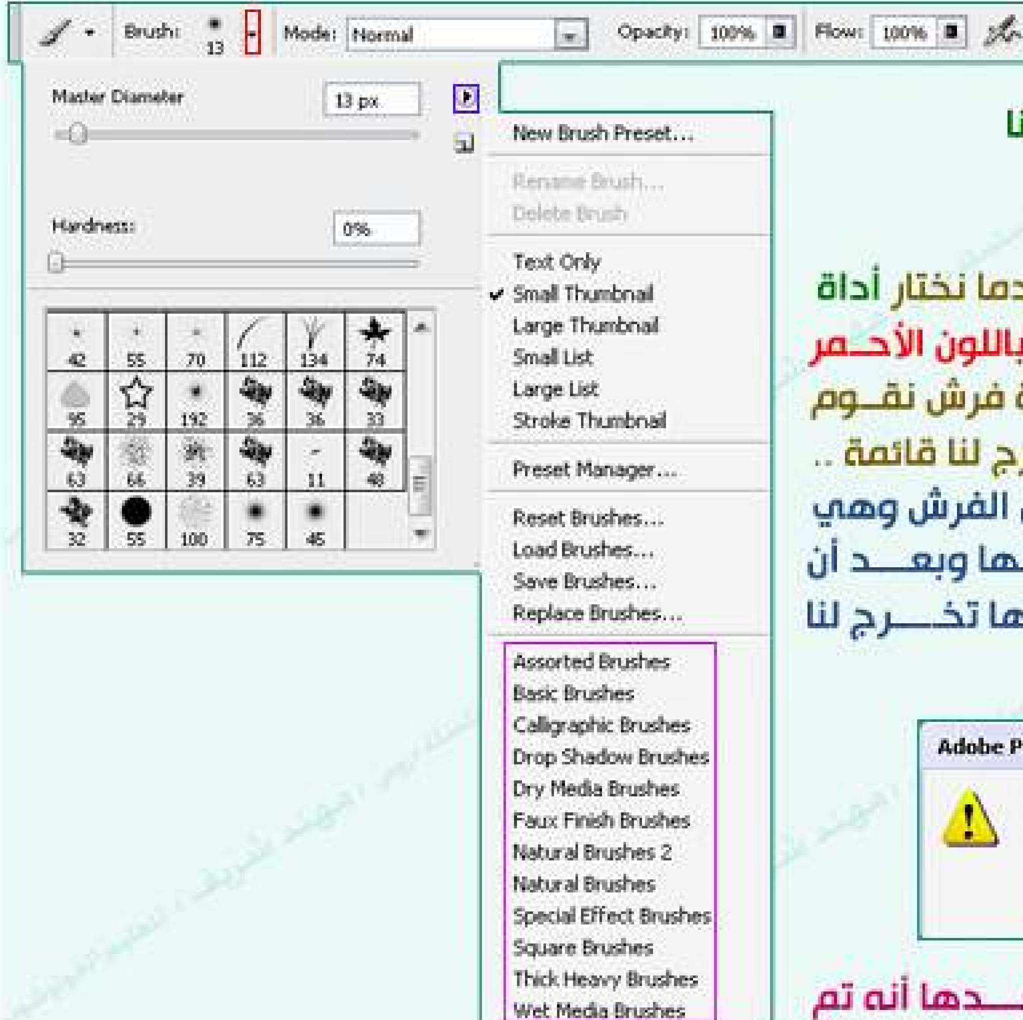
إستيراد الملحقات الخارجية

في هذا الدرس بعون الله سنتعلم كيفية إضافة الفرش والحشو (الباترن) والتدرجـــات إلى برنامج الفوتوشوب كما سنتعلم كيف نقوم بعمل فرش وباترن وتدرجات خاصة بنا وسنتـــــــعرض أيـضًا لأشكال أداة القلم و الأكـشن والأنماط (الاستايلات) ... إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

الفرش :-

* فرش الفوتوشوب الأصلية :

توجد هناك فرش تأتي مع البرنامج ويمكننا إضافتها بسهوله .. تابعوا معي ..



كما نشاهد في الصورة المجاورة عنـــــدما نختار أداة الفرش ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحـمر في خيارات الأداة تخرج لنا نافذة فيها عدة فرش نقـوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة .. في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من الفرش وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد منها وبعــد أن نضغط على مجموعة الفرش التي نريـــدها تخـــرج لنا الرسالـــة التالية :



نقوم بالضغط على Append سنـــلاحظ بعـــدها أنه تم إضافة فرش جديدة بأشـكال جديدة إلى الفـرش السابقة ...

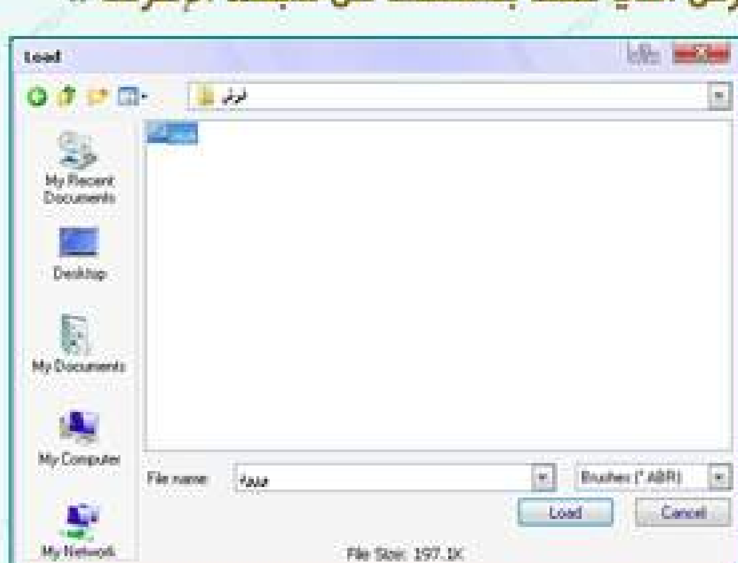
ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...

* إستيراد فرش خارجية للفوتوشوب :



شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من الفرش للفوتوشوب وهذه الفرش يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه الفرش على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة الفرش ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة تخرج لنا نافذة فيها عدة فرش نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Brushes وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار الفرش التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ..



نقوم بإختيار الفرش من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى الفرش وبذلك يمكننا إستخدامها ...

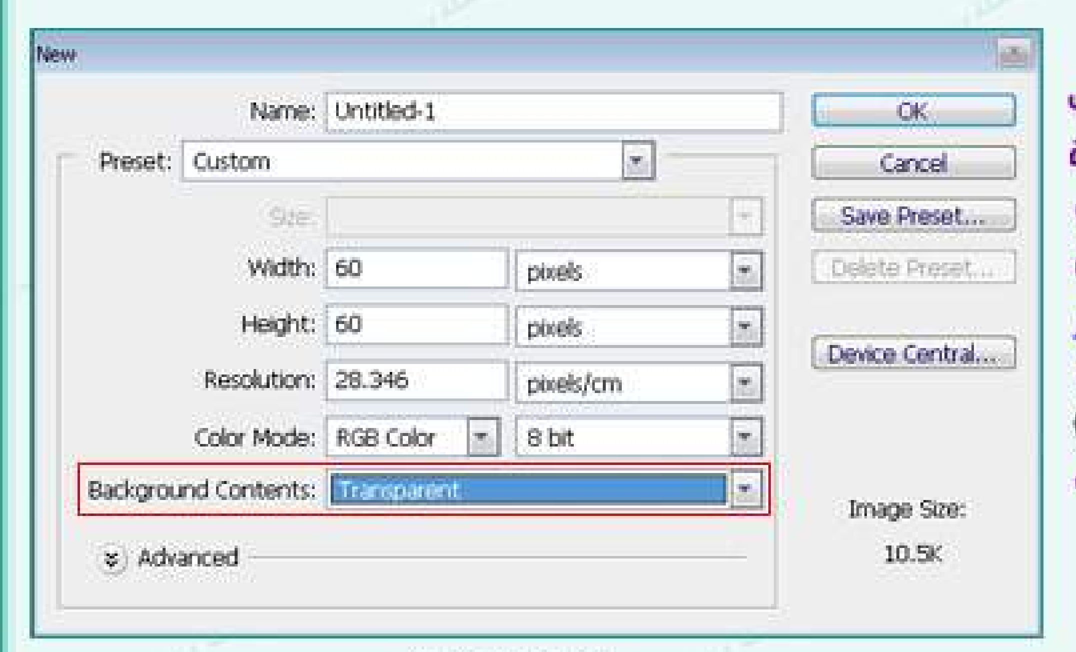
ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...



* عمل فرشة خاصة بنا :

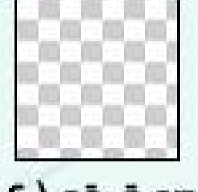
في البداية لابد أن نعرف أن الفرشة يمكن أن تكون شكل أو نص أو صورة الجميع لها نفس الطريقة وسأقوم بتوضيح الطريقة على الشكل وما يسري على الشكل يسري على النص والصورة ... والطريقة كالآتي :-

نقوم بفتح عمل جديد وبمقاسات تناسب الفرشة الخاصة بنا ولكن هذه المرة ستكون الخلفية شفافة كما في الصورة رقم (١) حيث سنجعل الخلفية شفافة وذلك عن طريق إختيارنا للأمر Transparent من القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) وهنا إخترت مقاس 60 * 60 على سبيل المثال وبعد ذلك نضغط OK ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك سيخرج لما العمل كما في الصورة رقم (٢) وهذا هو شكل العمل الشفاف ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم برسم الشكل أو كتابة النص أو إضافة الصورة الأمر حسب الرغبة وهنا قمت برسم شكل وتعبئته باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٣) ...

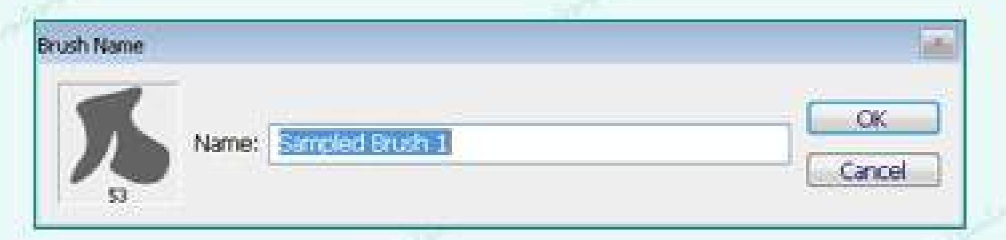


صورة رقم (٣)

نتابع الطريقة في الصفحة القادمة ...



بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمـــر Define Brush Preset وبعد أن نختار هذا الأمر ستظهر لنا النافذة كـما في الصورة رقم (٤) ...



صورة رقم (٤)

في هذه النافذة سنقوم بتسمية هذه الفرشة بأي إسم نريـــده ثم نقـــوم بالضغط على على OK ...

بهذا تكون الفرشة قد أضيـــفت إلى الفرش الموجودة في البرنامج ...

بعد ذلك نقوم بإغلاق هذا العـمل دون حفظ ...

وفي هذه التطبيق قمت بعمل الخطوات السابقة والنتيجة كان أن الشكـــل الذي رسمته قد تحول إلى فرشة وأصـبح في في قائمة أشكـــال الفـــرش كما في المربع الأحمر في الصورة رقم (٥) ...

صورة رقم (٥)

ملاحظة :

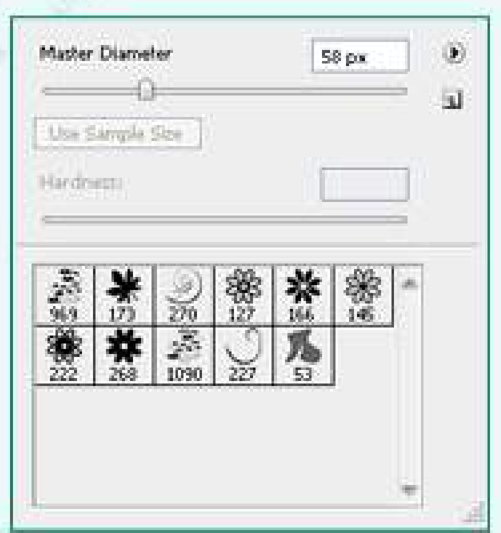
بعد أن نقوم بإضافة الفرشة الخاصة بنا يتـــم حفظها علـــــى البرنامج ولا نحتاج إلى عملـــها وإضـــافتها من جديد ...





* حفظ الفرش الخاصة بنا :

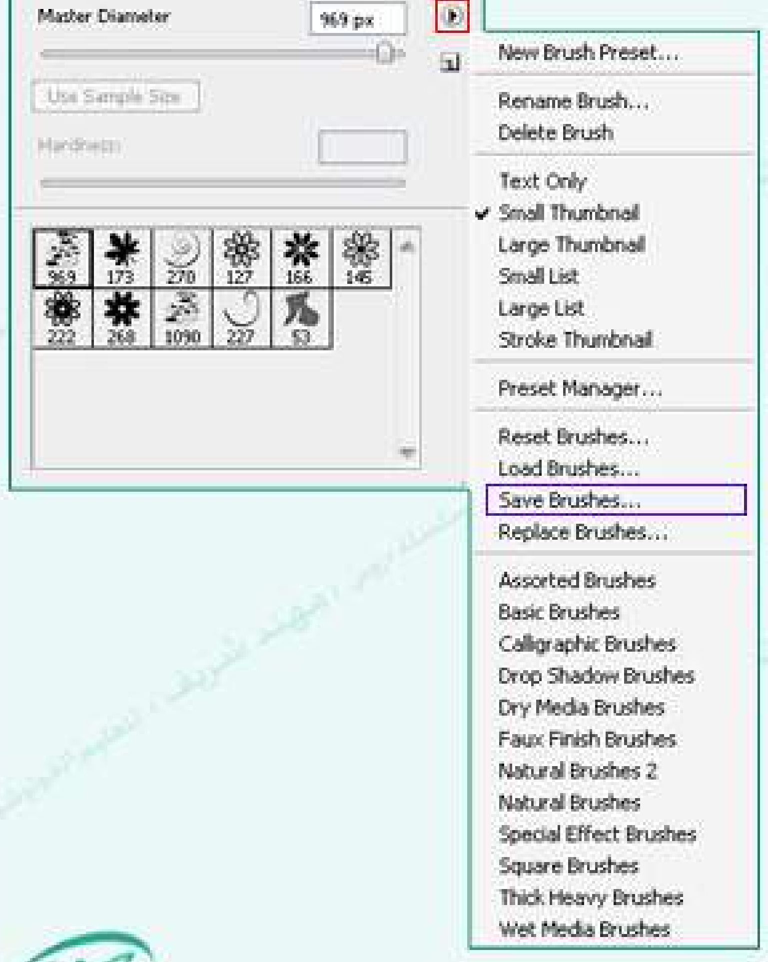
عندما نقوم بعمل مجموعة من الفرش نحتاج إلى حفظ هذه الفرش حتى نستطيع إستيرادها في اي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتى :-



صورة رقم (١)

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة الفرش الموجودة في الصورة رقم (١)

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Save Brushes والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر Save ...



صورة رقم (٢)

وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من الفرش ...

ملاحظة هامة جدًا :

يتم حفظ الفرش كملحقات خارجية بمعني أنه يمكننا استيرادها كما تعلمنا في الصفحة (٢) من هذا الدرس ...

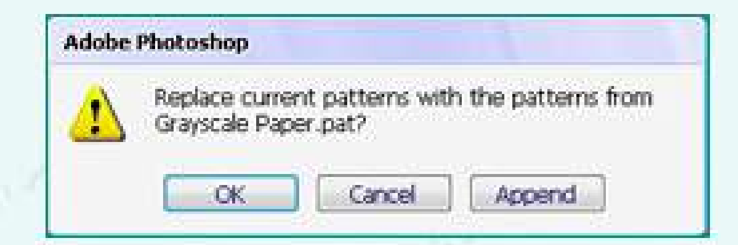
الحشو (الباترن) :-

* حشو الفوتوشوب الأصلي :

يوجد هناك حشو (باترن) يأتي مع البرنامج ويمكننا إضافته بسهوله .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة وعاء الدهان ثم نقوم بإختيار خيار Pattern من القائمة المحددة باللون الزهري ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة باترونات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة ..

في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من الباترونات وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد منها وبعد أن نضغط على مجموعة الباترونات التي نريدها تخرج لنا الرسالة التالية :



نقوم بالضغط على Append سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة باترونات جديدة بأشكال جديدة إلى الباترونات السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...

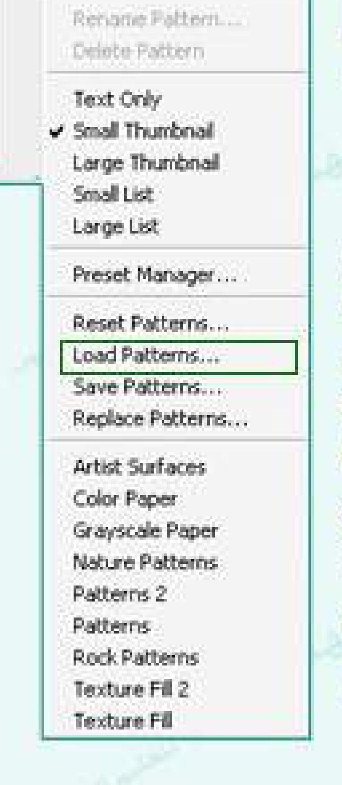




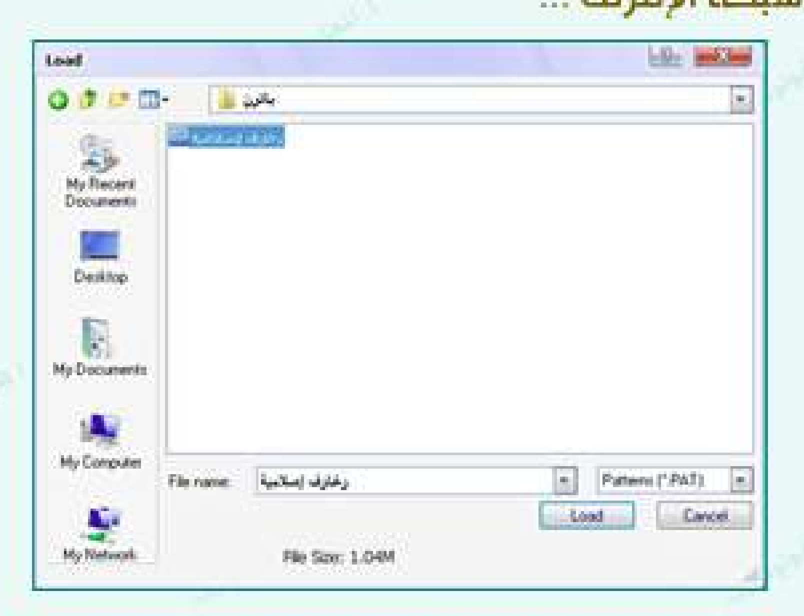
الدرس الثاني عشر/ إستيراد الملحقات الخارجية

* إستيراد باترونات خارجية للفوتوشوب :

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من الباترونات للفوتوشوب وهذه الباترونات يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه الباترونات على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-



كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة وعاء الدهان ثم نقوم بإختيار خيار Pattern من القائمة المحددة باللون الزهري ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة باترونات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Patterns وهو المحدد باللون الأخضر بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار الباترونات التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



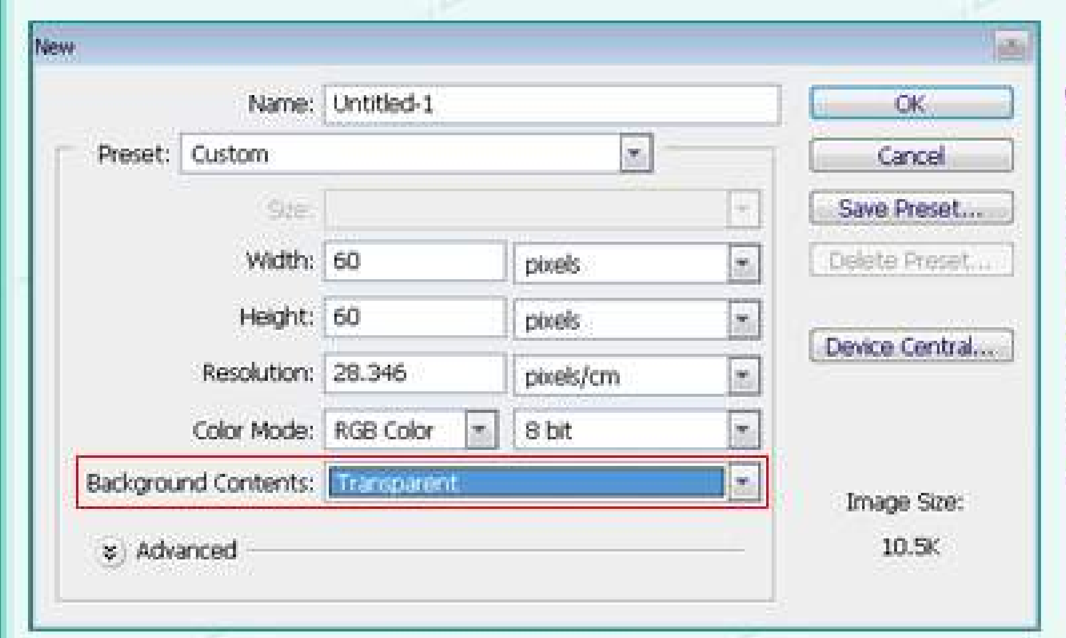
نقوم بإختيار الباترونات من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى الباترونات وبذلك يمكننا إستخدامها ...

ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...

* عمل حشو (باترن) خاص بنا :

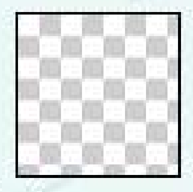
في البداية لابد أن نعرف أن الباترن يمكن أن يكون شكل أو نص أو صورة الجميع لها نفس الطريقة وسأقوم بتوضيح الطريقة على النص وما يسري على النص يسري على الشكل والصورة ... والطريقة كالآتي :-

نقوم بفتح عمل جديد وبمقاسات تناسب الباترن الخاص بنا ولكن هذه المرة ستكون الخلفية شفافة كما في الصورة رقم (١) حيث سنجعل الخلفية شفافة وذلك عن طريق إختيارنا للأمر Transparent من القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) وهنا إخترت مقاس 60 * 60 على سبيل المثال وبعد ذلك نضغط OK ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك سيخرج لما العمل كما في الصورة رقم (٢) وهذا هو شكل العمل الشفاف ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم برسم الشكل أو كتابة النص أو إضافة الصورة الأمر حسب الرغبة وهنا قمت بكتابة نص وتعبئته باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٣) ...

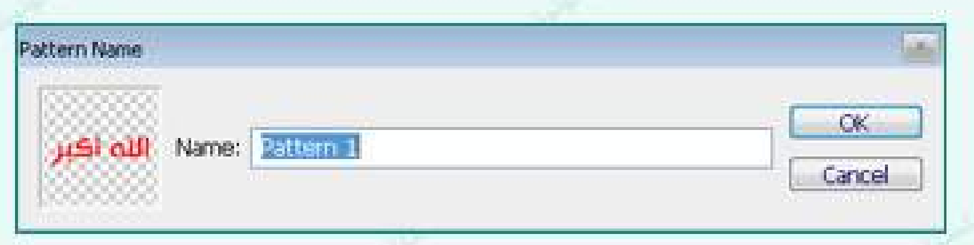


صورة رقم (٣)

نتابع الطريقة في الصفحة القادمة ...



بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمـــر Define Pattern وبعـــد أن نختار هذا الأمر ستظهر لنا النافذة كـما في الصورة رقم (٤) ...



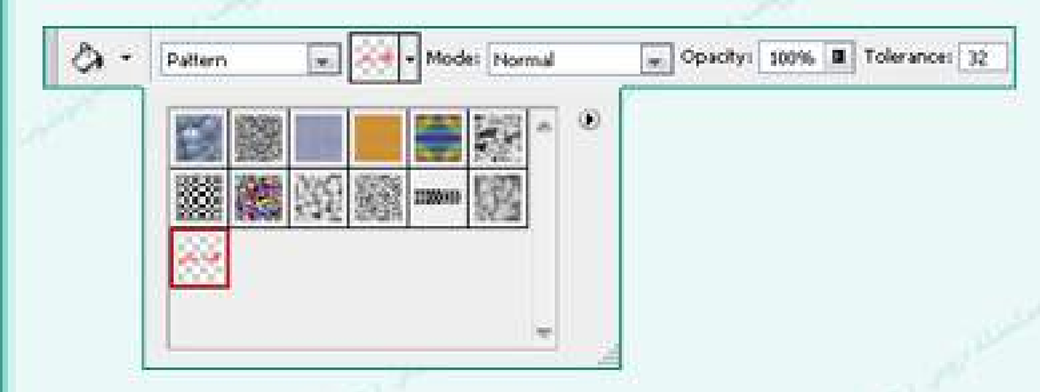
صورة رقم (٤)

في هذه النافذة سنقوم بتسمية هذا البـاترن بأي إسم نريـــده ثم نقـــوم بالضغط على على OK ...

بهذا يكون الباترن قد أضيـــفت إلى الباترونات الموجودة في البرنامج ...

بعد ذلك نقوم بإغلاق هذا العـمل دون حفظ ...

وفي هذه التطبيق قمت بعمل الخطوات السابقة والنتيجة كـان أن النـــص الذي كتبته قد تحول إلى باترن وأصــبح فــي في قائمة أشكـــال الباترونات كما في المربع الأحمر في الصورة رقم (٥) ...



صورة رقم (٥)

ملاحظة :

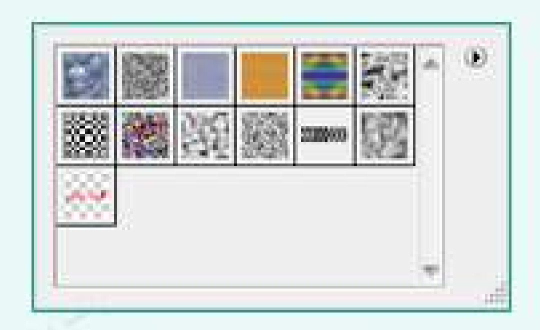
بعد أن نقوم بإضافة الباترن الخـــاص بنا يتـــــم حفظه علـــــى البرنامج ولا نحتـــاج إلى عملـــه وإضـــــافته من جديد ...





* حفظ الباترونات الخاصة بنا :

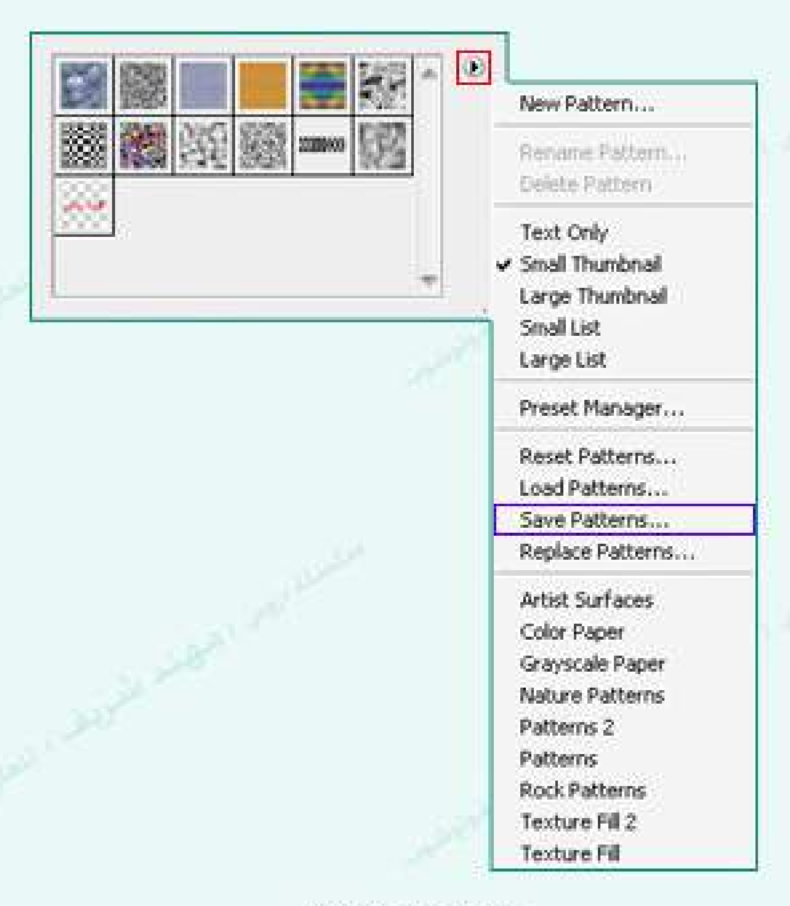
عندما نقوم بعمل مجموعة من الباترونات نحتاج إلى حفظ هذه الباترونات حتى نستطيع إستيرادها في اي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتى :-



صورة رقم (١)

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة الباترونات الموجودة في الصورة رقم (١)

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Save Patterns والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر Save ...



صورة رقم (٢)

وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من الباترونات ...

ملاحظة هامة جدًا :
يتم حفظ الباترونات كملحقات خارجية بمعنى أنه يمكننا استيرادها كما تعلمنا في الصفحة (٧) من هذا الدرس ...



التدرجات :-



* تدرجات الفوتوشوب الأصلية :

توجد هناك تدرجات تأتي مع البرنامـــــج ويمكننا إضافتها بسهوله .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عنـدما نختـــار أداة التدرج اللوني ثم نقوم بالضغـــط علــــى الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخـــرج لنا نافذة فيها عدة تدرجات نقوم بالضغط علـــى الزر المحــــدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة ..

في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من التـدرجات وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد مـنها وبعد أن نضغط على مجموعة التـدرجات التي نريدها تخـــرج لنا الرسالــة التالية :



نقوم بالضغـــط علــــى Append سنـلاحظ بعــــدها أنه تم إضافة تدرجات جديدة بألوان جديدة إلى التدرجات السابقة ...

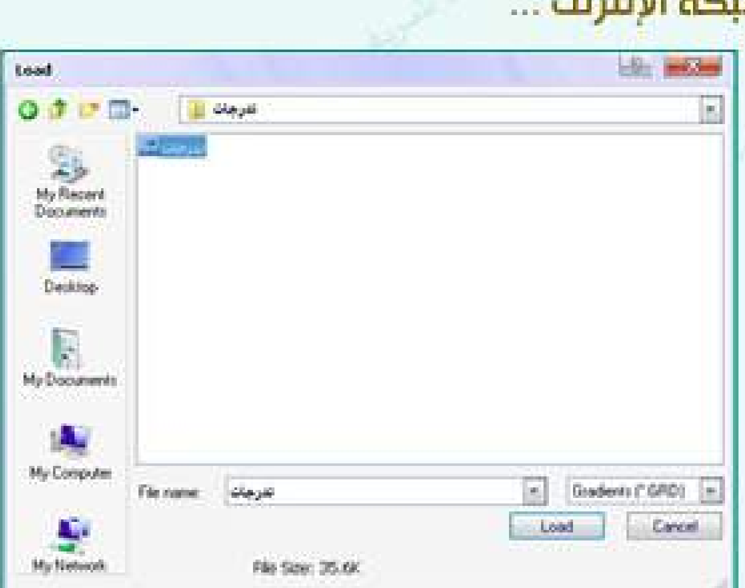
ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...



* إستيراد تدرجات خارجية للفوتوشوب :

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من التدرجات للفوتوشوب وهذه التدرجات يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه التدرجات على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة التدرج اللوني ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة تدرجات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Gradients وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار التدرجات التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



نقوم بإختيار التدرجات من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى التدرجات وبذلك يمكننا إستخدامها ...



ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...



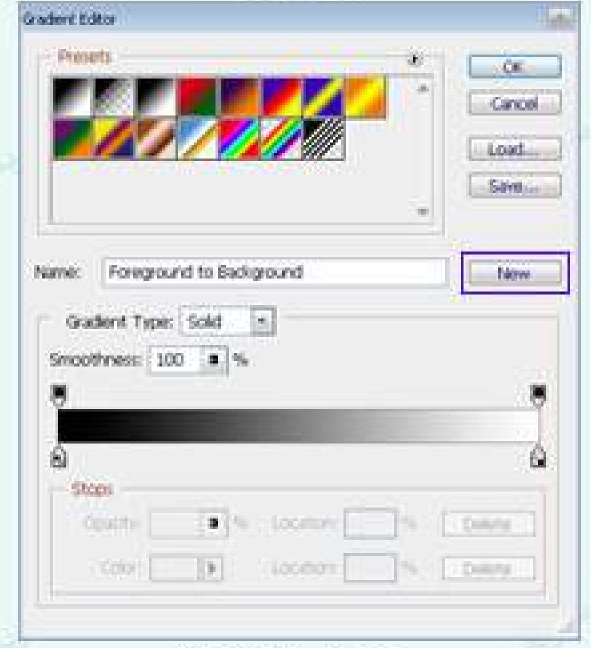
* عمل تدرج خاص بنا :

الطريقة سهلة جدًا ... تابعوا معي ....



صورة رقم (١)

نختار أداة التدرج اللوني وبعــد ذلك نقوم بالضغط على المنطقة المحددة باللون الأحمر في خيـــارات الأداة في الصورة رقم (١) ...

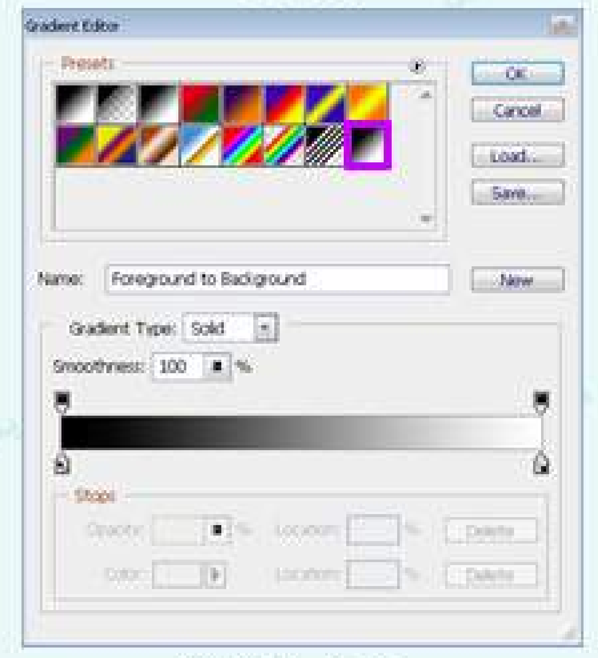


صورة رقم (٢)

ستخرج لنا النافذة التالية كــما في الصورة رقم (٢) ...

نقوم بالضغط على زر New والمحدد باللون الأزرق في الصورة رقم (٢) ..

سنلاحظ بعدها ظهور تدرج جـــديد كما في المـــربع البنفســجي في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

نقوم بالضغط على التدرج الجـــديد ونغير في ألوانه حسب رغبتنا ..

وعلى من لم يتذكر كيفية تغيير لون التدرج مراجعة الــــــدرس الثالث صفحة (٥) ...

ملاحظة :

بعد أن نقوم بعمــل التدرج الخــاص بنا يتم حفظه على البرنامج ولا نحتـاج إلى عمله من جديد ...





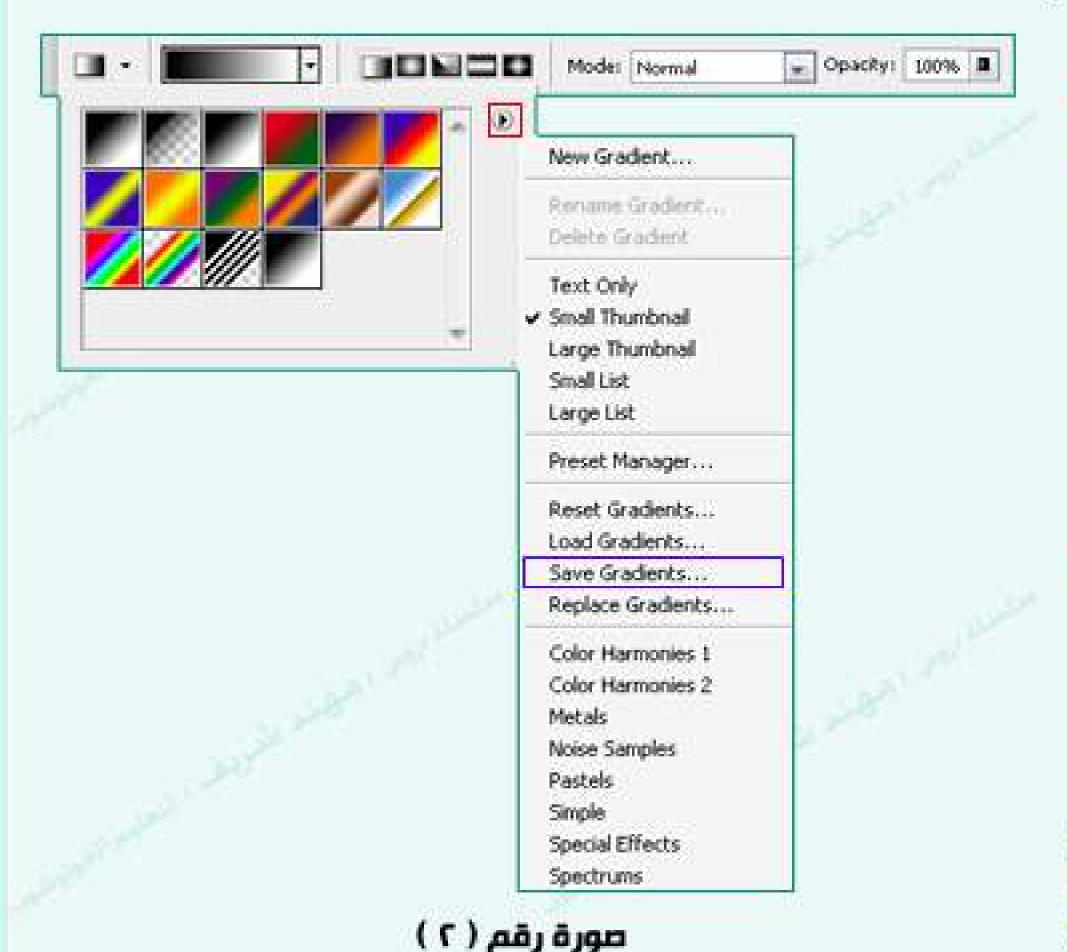
* حفظ التدرجات الخاصة بنا :



صورة رقم (١)

عندما نقوم بعمل مجموعة من التدرجات نحتاج إلى حفظ هذه التدرجات حتى نستطيع إستيرادها في اي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتى :-

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة التدرجات الموجودة في الصورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Save Gradients والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر Save ...

وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من التدرجات ...

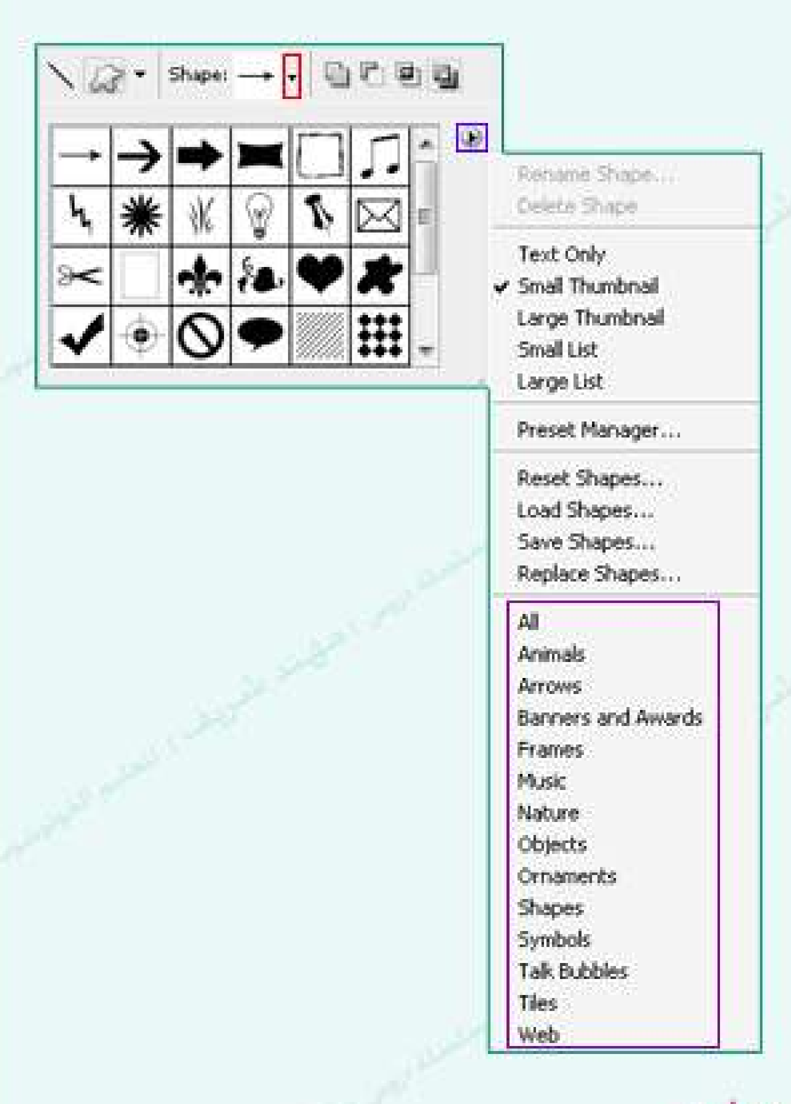
ملاحظة هامة جدًا :

يتم حفظ التدرجات كملحقات خارجية بمعنى أنه يمكننا استيرادها كما تعلمنا في الصفحة (١٢) من هذا الدرس ...



أشكال أداة القلم :-

* أشكال أداة القلم الأصلية :



توجد هناك أشكال تأتي مع البرنامـــــج ويمكننا إضافتها بسهوله .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عنـدما نختـــار أداة أشكال القـلم ثم نقوم بالضغـــط علـــى الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخـــرج لنا نافذة فيها عدة أشكال نقوم بالضغـط علـــى الزر المحــــدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة ..

في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من الأشكـال وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد مـنها وبعد أن نضغط على مجموعة الأشكـال التي نريدها تخـــرج لنا الرسالـة التالية :



نقوم بالضغـــط علـــى Append سنـلاحظ بعـــــدها أنه تم إضافة أشكال جديدة إلى الأشكال السابقة ...

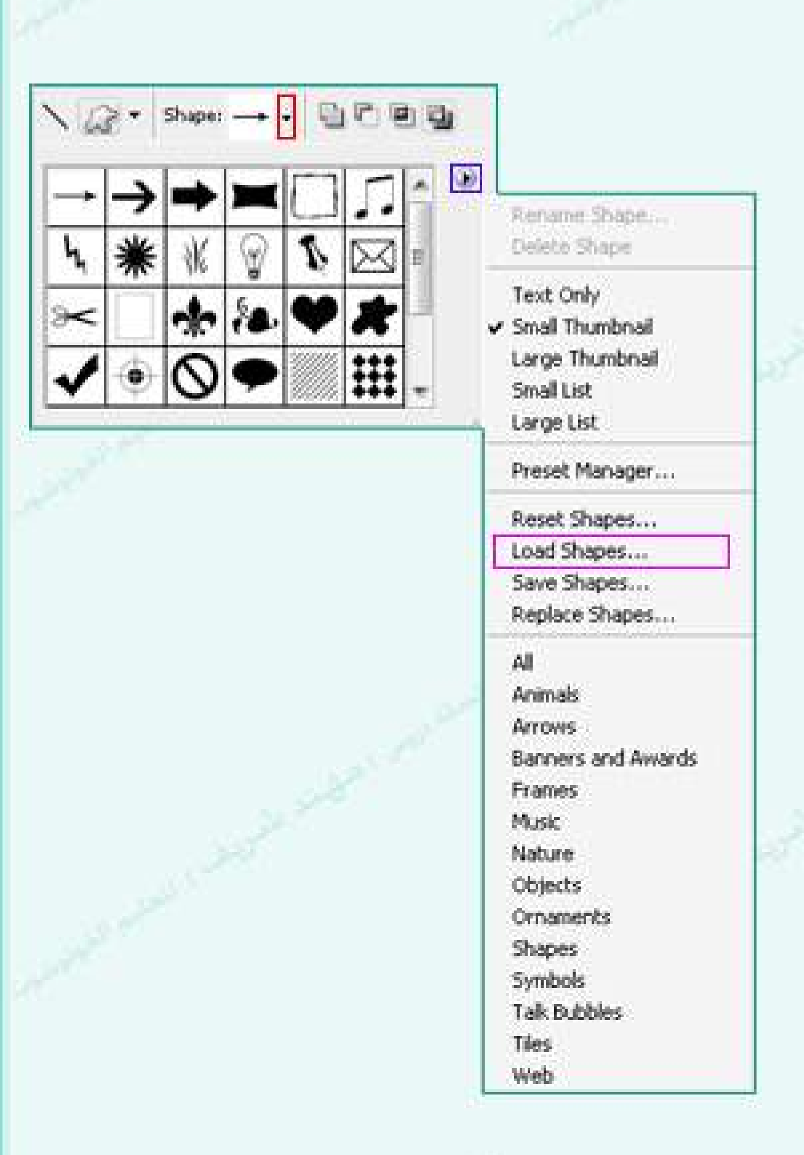
ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...

ملاحظة : الخيار الأول (All) في المستطيل المحدد باللون البنفسجي في الصورة التي في الأعلى يقوم بإضافة جميع الأشكال الموجودة تحته عندما نقوم بإختياره ...

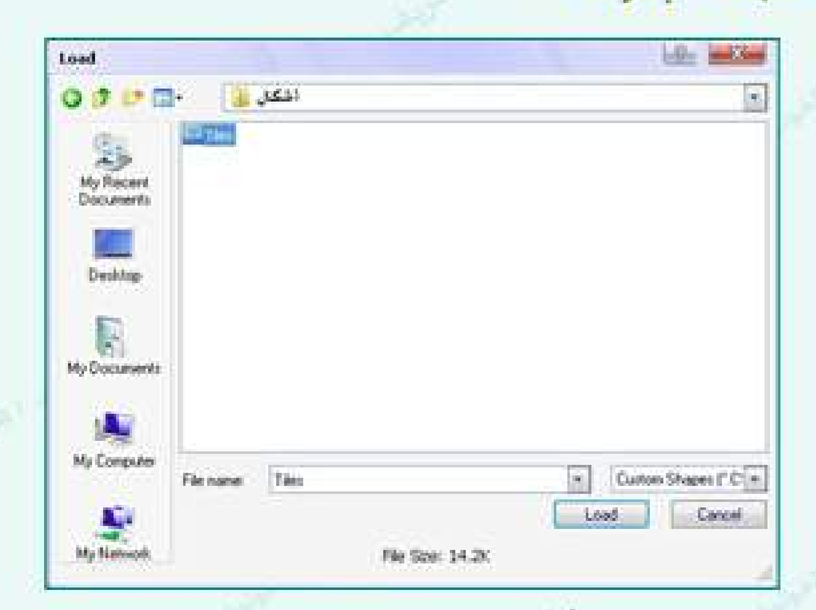


* إستيراد أشكال خارجية للفوتوشوب :

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من الأشكال للفوتوشوب وهذه الأشكال يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه الأشكال على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-



كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة أشكال القلم ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة أشكال نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Shapes وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختارالأشكال التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



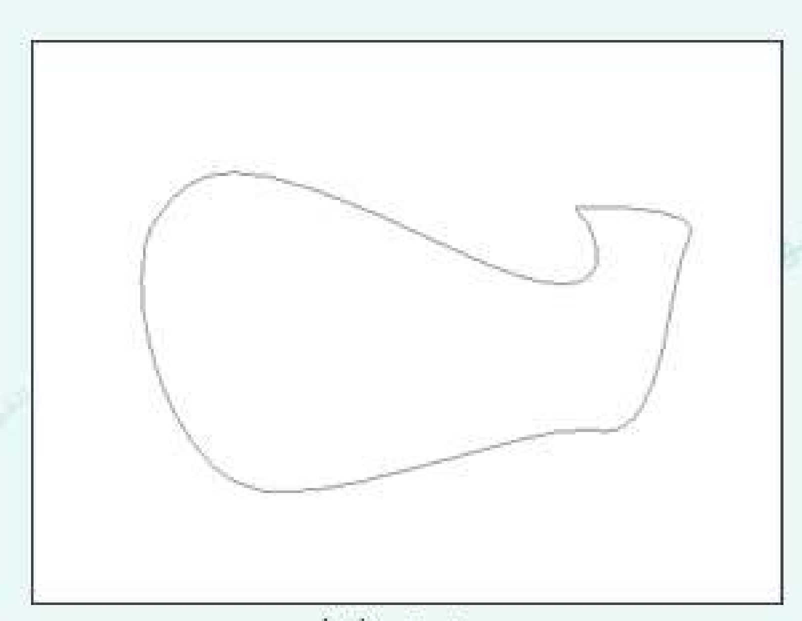
نقوم بإختيار الأشكال من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى الأشكال وبذلك يمكننا إستخدامها ...

ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...



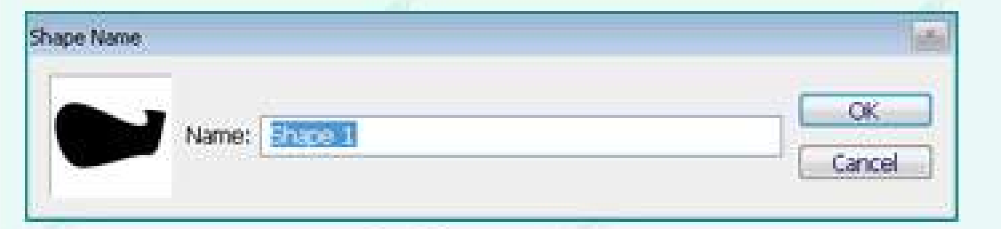
* عمل شكل خاص بنا :

قوموا بفتح عمل جديد بالمقاسات المناسبة للشكل الذي سنرسمه و بأي خلفية (بيضاء أو شفافة) وبعد ذلك نختار أداة القلم من صندوق الأدوات ثم نقوم برسم الشكل الذي نريده و في هذا التطبيق سنقوم بإضافة الشكل المرسوم في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

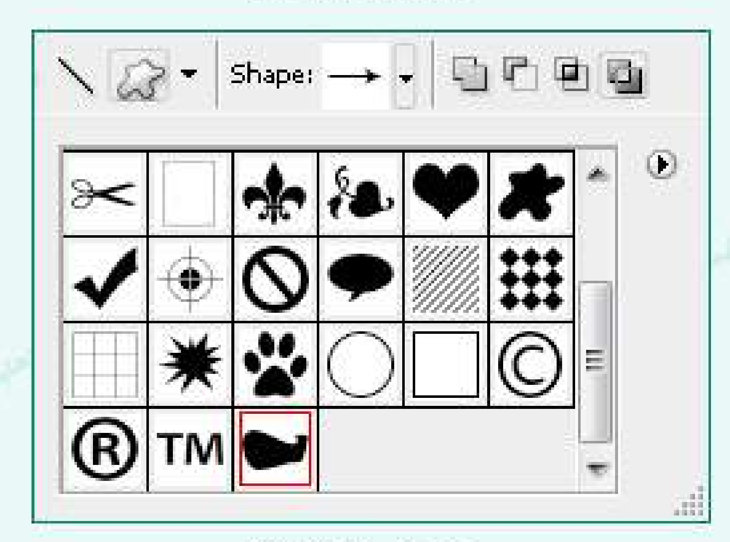
بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Define Custom Shape وبعد أن نختار هذا الأمر ستظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

في هذه النافذة سنقوم بتسمية هذا الشكل بأي إسم نريده ثم نقوم بالضغط على على OK ...

وفي هذه التطبيق قمت بعمل الخطوات السابقة والنتيجة كان أن الشكل الذي رسمته قد أصبح في في قائمة أشكال القلم كما في المربع الأحمر في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

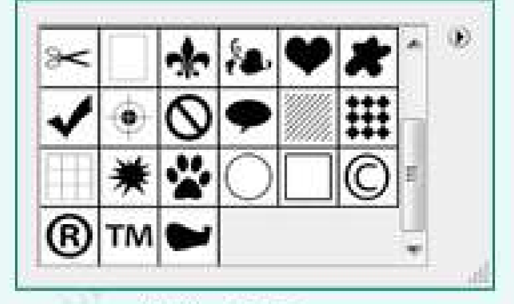
ملاحظة :

بعد أن نقوم بإضافة الشكل الخاص بنا يتم حفظه على البرنامج ولا نحتاج إلى عمله وإضافته من جديد ...



* حفظ الأشكال الخاصة بنا :

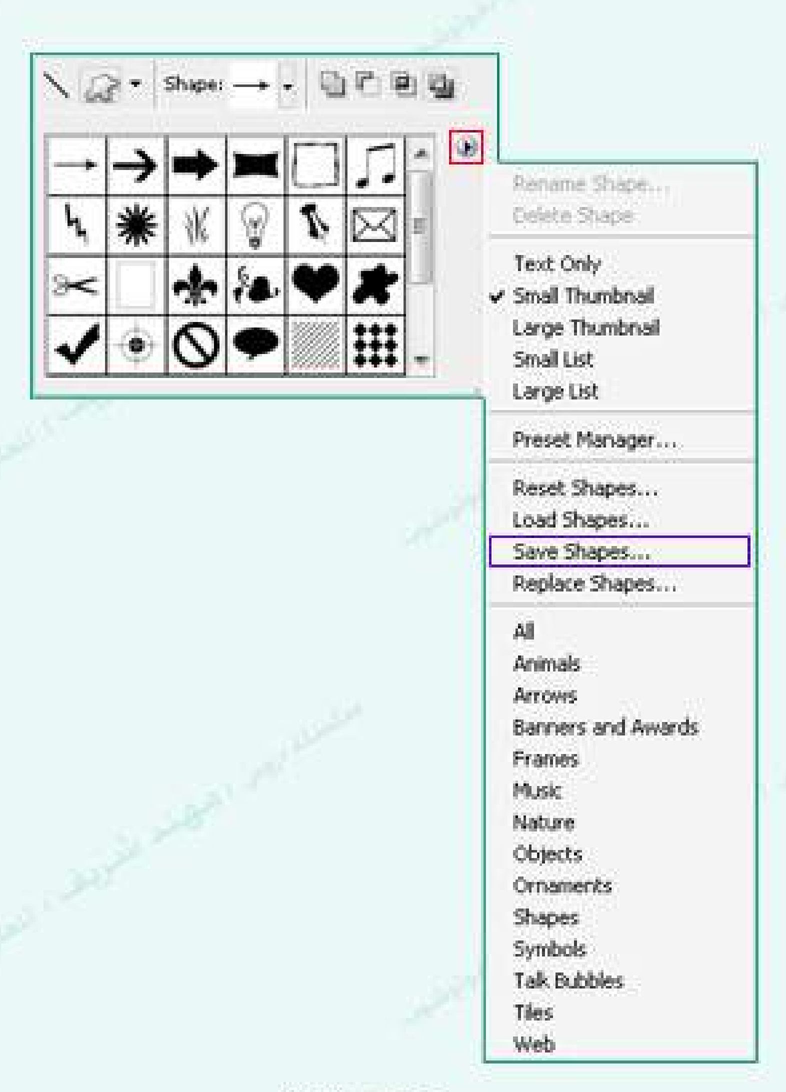
عندما نقوم برسم مجموعة من الأشكال نحتاج إلى حفظ هذه الأشكال حتى نستطيع إستيرادها في اي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتى :-



صورة رقم (١)

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة الأشكال الموجودة في الصورة رقم (١)

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Save Shapes والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر Save ...



صورة رقم (٢)

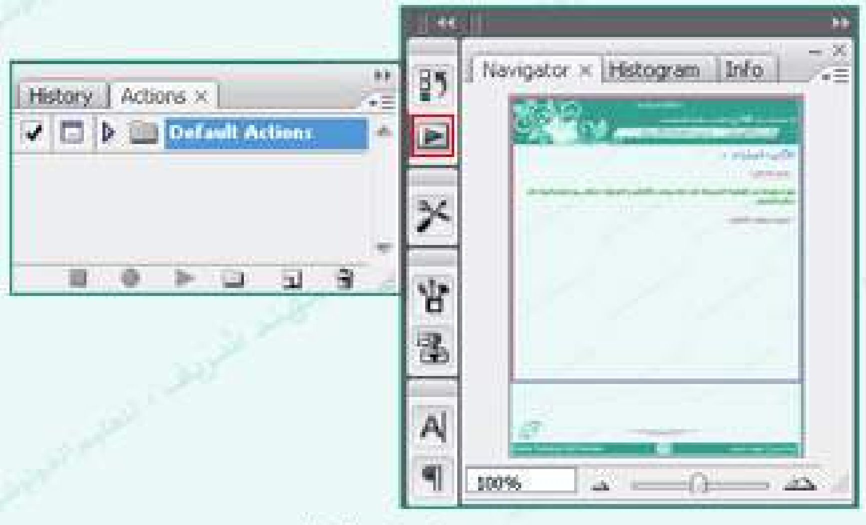
وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من الأشكال ...

ملاحظة هامة جدًا :

يتم حفظ الأشكال كملحقات خارجية بمعنى أنه يمكننا استيرادها كما تعلمنا في الصفحة (١٦) من هذا الدرس ...



الأكشن (العمليات) :-



صورة رقم (١)

* ماهو الأكشن (العمليات) ؟

هو مجموعة من العمليات المسجلة على ملف يسمى بالأكشن أو العمليات نستطيع تنفيذها على عناصر التصميم ..

* ملفات الأكشن (العمليات) الأصلية للفوتوشوب :

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ستخرج لنا نافذة الأكشن بجانبه كما في الصورة رقم (١) ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم (٢) ستخرج لنا قائمة تحتوي على عدة أكشنات (عمليات) وهي المحددة باللون البنفسجي ، وبعد ذلك نقوم بالضغط على المجموعة التي نريدها بعدها سيتم إضافة هذه العمليات إلى العمليات السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة أكشن ...

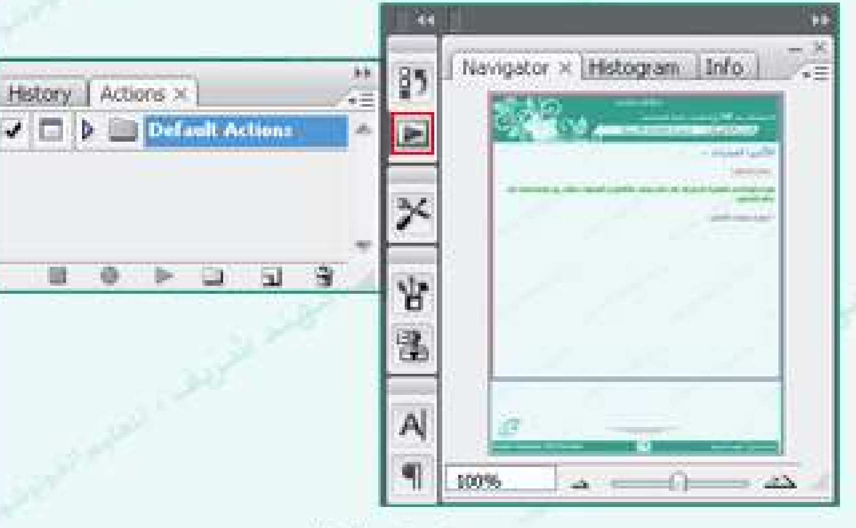


صورة رقم (٢)



* إستيراد ملفات الأكشن (العمليات) للفوتوشوب :

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من العمليات للفوتوشوب وهذه العمليات يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه العمليات على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-



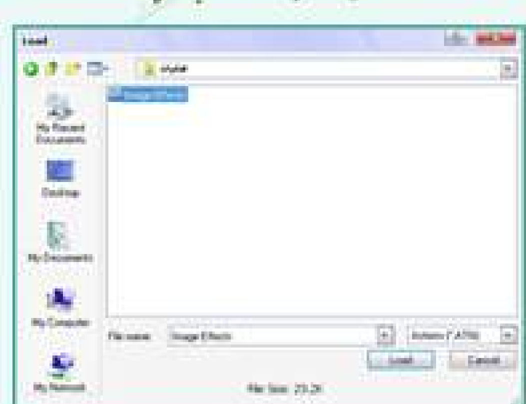
صورة رقم (١)

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ستخرج لنا نافذة الأكشن بجانبه كما في الصورة رقم (١) ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأرزق في الصورة رقم (٢) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Actions وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختارالعمليات التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



صورة رقم (٢)



نقوم بإختيار العمليات من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه العمليات وبذلك يمكننا إستخدامها ...

ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :) ...



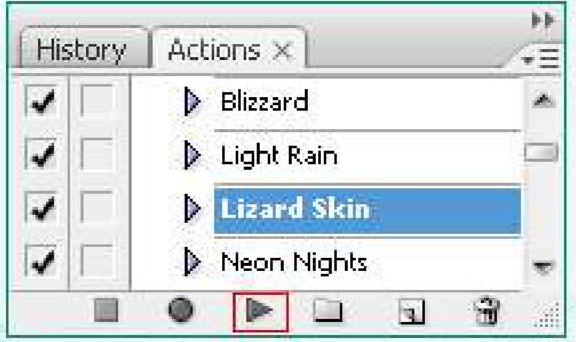
* مثال على طريقة إستخدام الأكشن (العمليات) :

قبل أن نبدأ في المثال لابد أن نعـرف أن هنــاك عمليات خاصة بالنصوص وأخرى خاصـة بالصـــور و أخرى خاصة بالتحــديد وهــكذا .. وطــريقة الإستخــــدام واحــده وفي هـــذا المثـــال ستكون العلية خاصة بالصور ...



صورة رقم (١)

في هذا التطبيق سأقوم بتفيذ عمــلية علـــى الصورة الموجودة في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (٢)

والآن قـــمت بإظــهار نافذة العمليات كما عرفنا ذلك سابقًا واخترت أحد العمـــليات ثم قـــمت بالضغط على الزر المحـــدد باللون الأحمـــر في الصورة رقم (٢) ...

فكانت النتيجة النهــائية للصـــورة كمـــا في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

ملاحظات :

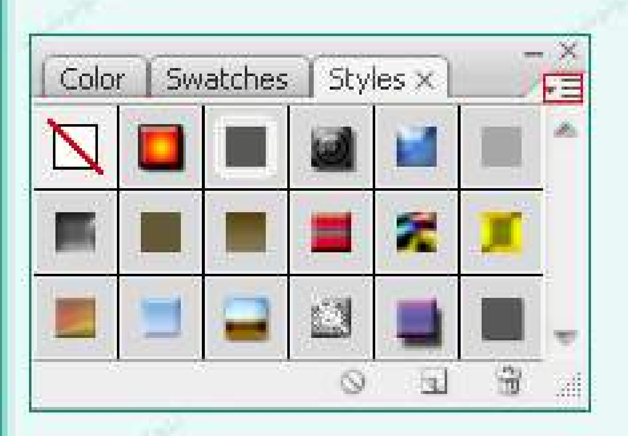
- قبل أن نقوم بعمل الأكـــشن (العملية) على الصورة نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بها ..

- للتراجع عن العمليات نقوم بالضغط على إختصار Ctrl + Alt +Z عدة مرات حتى تعود الصـــورة إلى حالتها الأصلية وهكذا مع بقية العناصر ...





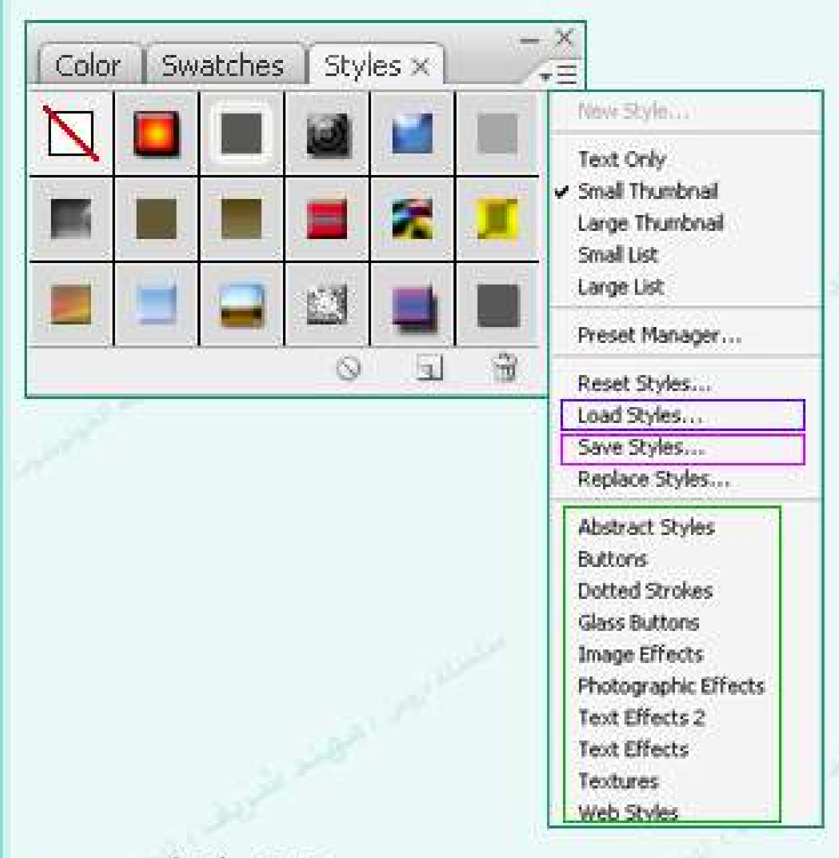
الأنماط (الاستايلات) :-



صورة رقم (١)

كما نشاهد في الصورة رقم (١) هذه هي نافذة الأنماط وهي توجد فوق نافذة الطبقات أي أنـها توجد في الواجهة الرئيسية للبرنامج ...

وبالضغـط على الزر المحـــدد باللون الأحمر في الصـــورة رقم (١) ستخـرج لنا القائمة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وسنتــعامل مع الأنماط (الاستايلات) كـــما كنا نتعامل مع الفرشو الباترن .... إلخ
والتوضيح كالآتي :-

- الأمــر المحــــدد باللون الأزرق Load Styles نستطيع من خلالة إستيراد الأنماط الخارجية ...

- الأمر المحـدد باللون البنفسجي Save Styles نستطيع من خلاله حفظ الأنماط ...

- الأوامـر المحــــددة باللون الأخضر هي أنماط الفـوتوشوب الأصلية نختار منـها ما يناسبنا ونستطيع أيضًا إضافة أكثر من مجموعة ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الثاني عشر))





الحركة (Animations)

بدايةً لابد أن نعرف أن الفوتوشوب برنامج للتصميم بالدرجة الأولى وبالنسبة للحركة فهي جزء جانبي منه وليس رئيسي وتوجد برامج خاصة بالحركة ومن أقواها برنامج الفلاش .. وفي هذا الدرس بعون الله تعالى سنتعلم كيف نحـــرك عناصر التصميم عن طريق الفوتوشوب وطريقة حفظـــها بالصيغة المنـــاسبة لها إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

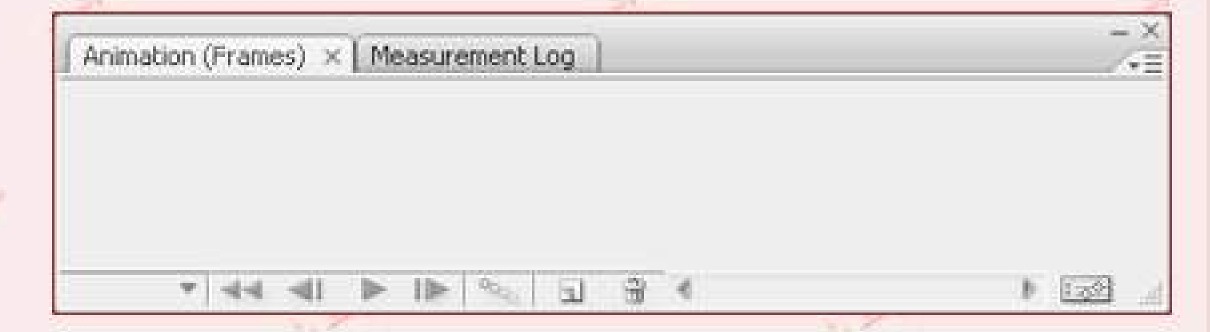
نافذة الحركة :-



في الإصدارات الأولى للفوتوشوب كانت الحركة لها برنامـــج خـاص يسمي بالإيميج ردي ولكن تم دمجه مع برنامج الفوتوشوب في برنامج واحد ...

ولكي نقوم بالحركة لابد أن نقوم بإظهار نافذة الحركة ويكون إظهـــارها كالآتي :

من القائمة الرئيسية Window في الصورة المجاورة نختار الأمر Animation ستظهر لنا بعدها النافذة التالية وهي النافذة الخاصة بالحركة ...



ويجـــــب علنيا أن ننتبه لطريقة إظها هذه النافـــذة لأننا سنستخدمهـــا في تطبيقات هذا الدرس ...

وقبـــــل أن نـــدخل في التطبيـــقات على الجمـــيع الإطـــلاع علـــى الدرس الأول صفحة (٥) ...



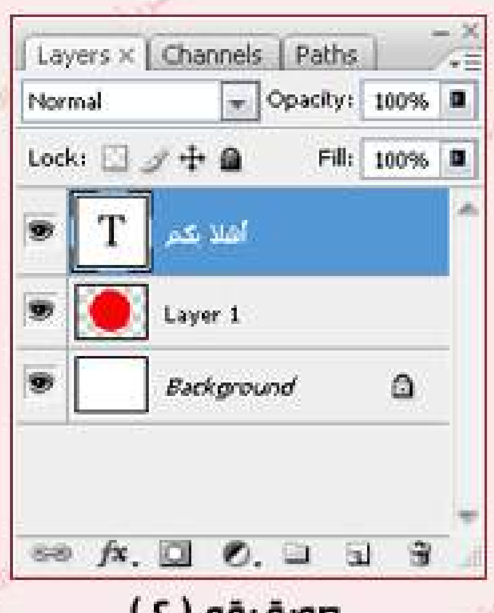
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

نقوم بفتح عمل جديد بأي مقاس ثم نقوم برسم دائرة ونكتب عليها أي نص كما في الصـــورة رقم (١) مع العلم أن الدائرة في طبقة والنص في طبقة أخرى كما في الصورة رقم (٢) ...

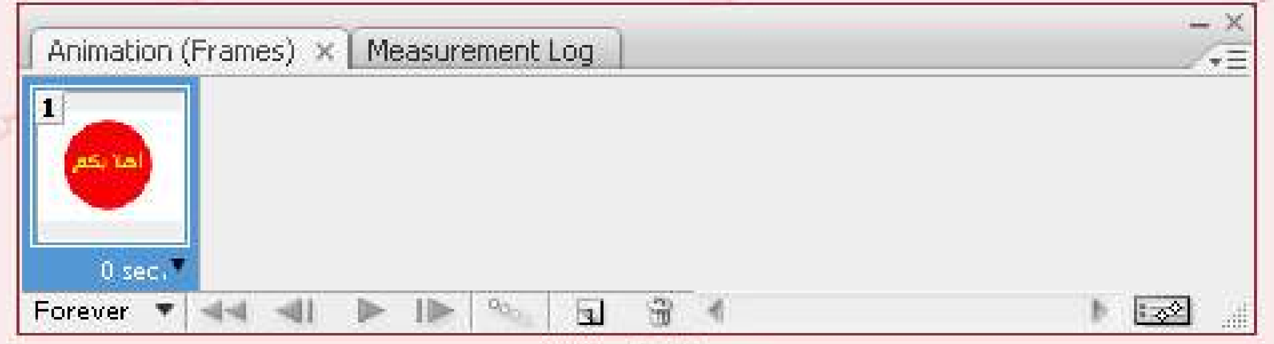


صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم بإظهار نافذة الحركة وذلك بالضغط على الأمر Animation مـــن القائمة الرئيسية Window ستخرج لنا النافذة كما في الصورة رقم (٣) ...

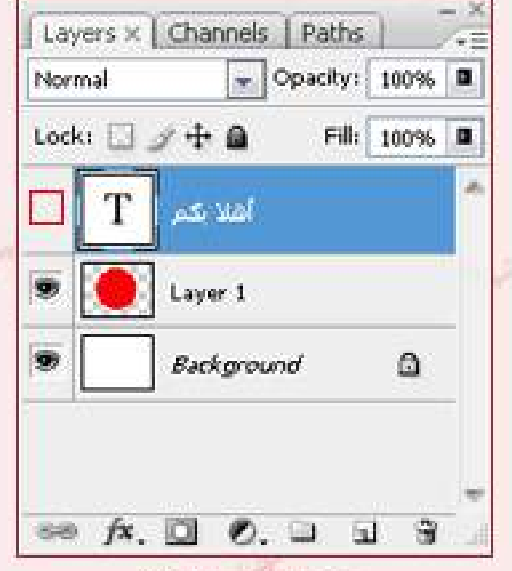


صورة رقم (٣)

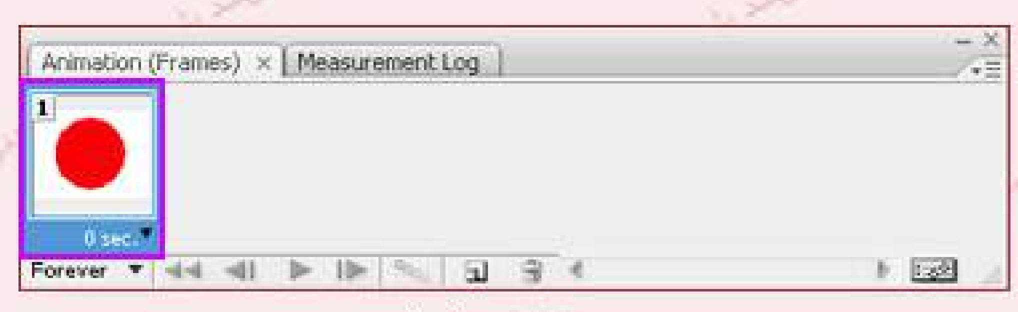
نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

تطبيقات على الدرس :-

بعد ذلك نقوم بإخفاء طبقة النص وذلك بالضغط على مكان العين والمحدد باللون الأحمـــر في الصورة رقـــم (٤) سنلاحـــظ أن النـص إختفـــى من طبـــقة الحـــركة كمـــا في الصـــورة رقـــم (٥) والمحددة باللون البنفسجي ..

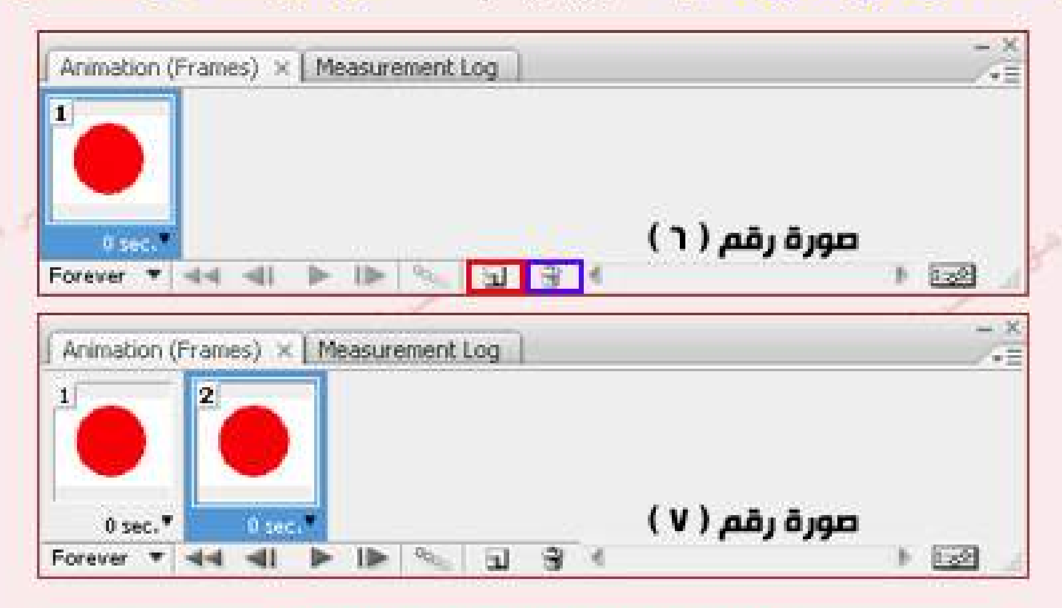


صورة رقم (٤)



صورة رقم (٥)

بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة حركة جديدة وذلك بالضغط عــلى الزر المحـــدد باللون الأحـمـر في الصورة رقم (٦) سنلاحظ بعدها ظهور طبقة حركة جديد كما في الصورة رقم (٧) ...
مع العلم أن الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم (٦) هو الزر الخاص بحذف طبقة الحركة ..



صورة رقم (٦)

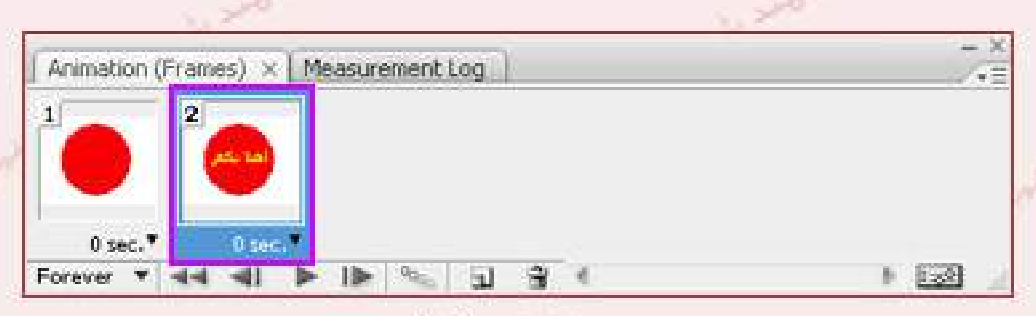
صورة رقم (٧)



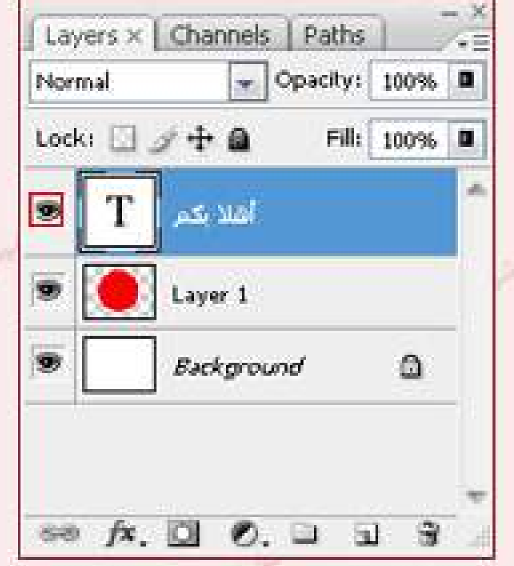
نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

تطبيقات على الدرس :-

بعد ذلك نقوم با ظهار طبقة النص وذلك بالضغط على مكان العين والمحدد باللون الأحمـــر في الصورة رقـــم (٩) سنلاحـــظ أن النـص ظهر في طبـقة الحـركة الثانيـــة كمـــا في الصـــورة رقـــم (٨) والمحددة باللون البنفسجي ..

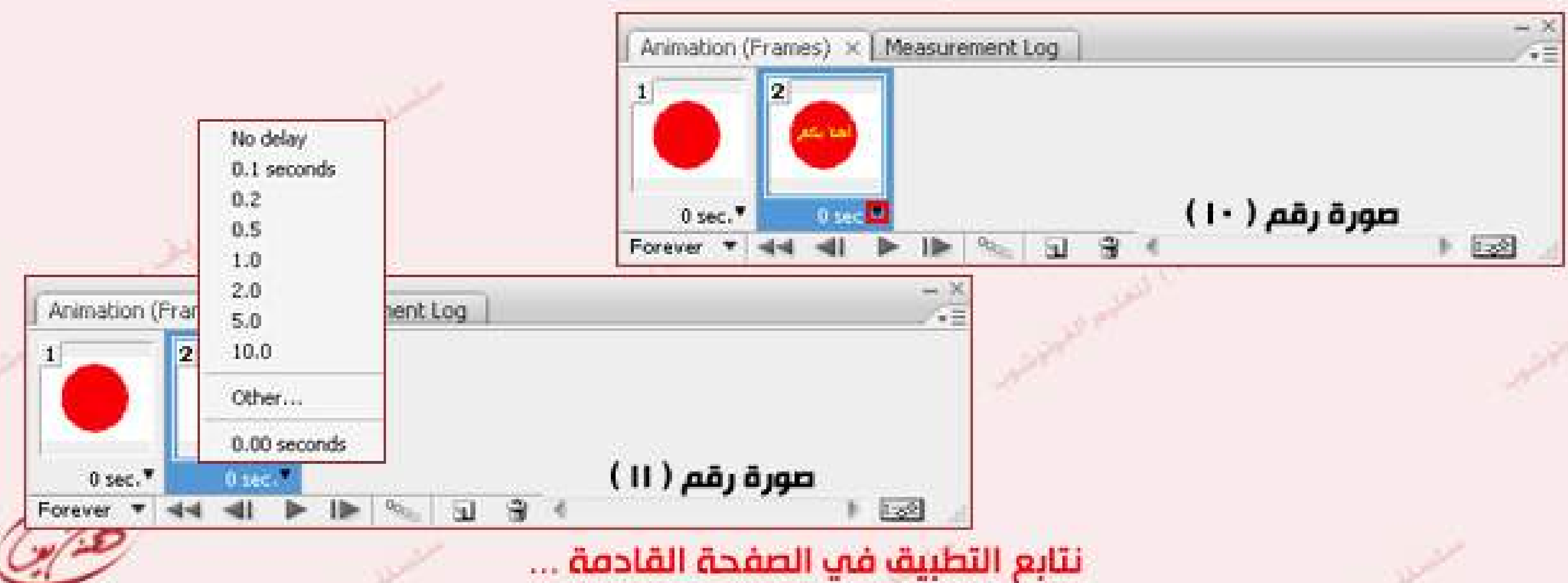


صورة رقم (٨)



صورة رقم (٩)

بقي الآن أن نتحكم في سرعة الحركة ويجب أن نعرف أننا نستطيع التحكم في سرعة الحـركة لكل طبقة من طبقات الحركة وذلك بالضغط على السهم الصغير الموجود في أسفل كل طبقة كـــما في المربـــع المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١٠) وبالضغط عليه تخرج لنا قائمة فيها عدة خيارات كمـــا في الصورة رقم (١١) نختار منها ما يناسبنا مع العلم ان الأرقام هنا بوحدة الثانية ...



صورة رقم (١٠)

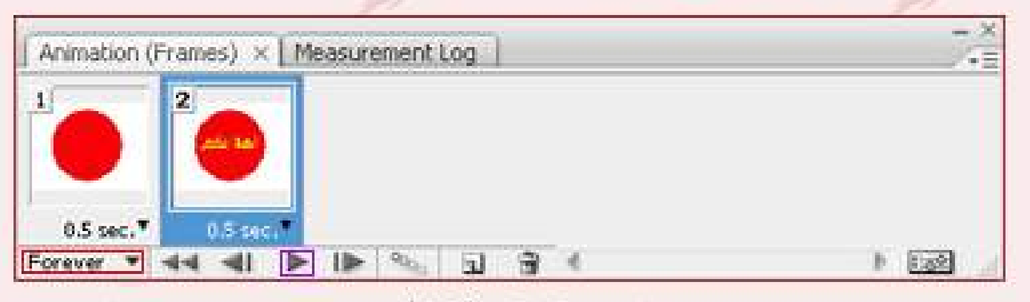
صورة رقم (١١)

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...



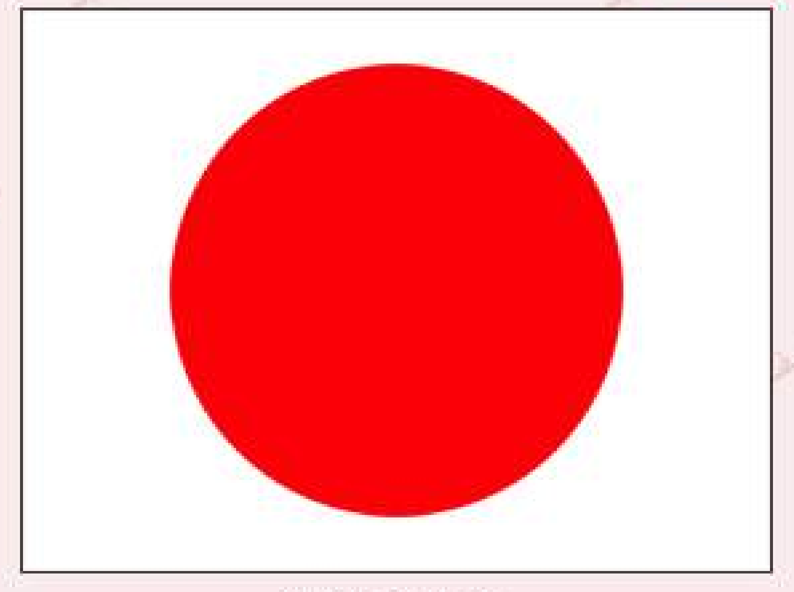
تطبيقات على الدرس :-

وفي هذا التطبيق إخترت خيارات السرعة كما هي موضحة أمامنا في الصورة رقم (١٢) وأود أن أشير إلى نقطة مهمة جدا وهي القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١٢) وهي تحتوي على ثلاثة أوامر فالأمر Once يعجل الحركة تتم مرة واحدة فقط أما الأمر Forever يقوم بإعادة الحركة بإستمرار وهو الخيار الأفضل أما الأمر Other فنستطيع من خلاله ان ندخل عدد مرات تكرار الحركة وفي هذا التطبيق سأختار الأمر Forever وهو الأفضل ...



صورة رقم (١٢)

والآن انتهينا من عمل الحركة بقي الآن أن نرى نتيجة العمل كما ما علينا هو الضغط على الزر المحدد باللون البنفسجي في الصورة رقم (١٢) فتكون النتيجة كما في الصورة رقم (١٣) حيث سنلاحظ أن كلمة " أهلا بكم " تظهر وتختفي ...



صورة رقم (١٣)





استفدنا من التطبيق الأول :-

أحببت أن أبدأ بالتطبيق في أول الدرس دون شرح مسبق لأننا عندما نطبق التطبيق سنفهم مباشرة طريقة تحريك العناصر في الفوتوشوب وما طبقناه في التطبيق الأول يسيري على جميع العناصر فليس شرطاً أن تكون الحركة على عنصرين أو يكون عدد طبقات الحركة طبقتين كما في التطبيق الأول وإنما الأمر مفتوح وعندما نفكر قليلاً سنبتكر أفكار جديدة للحركة فالأمر يحتاج إلى عقول إبداعية فقط ...

استفدنا من التطبيق الأول :

- أننا نقوم بالتصميم أولاً ثم بعد الإنتهاء من التصميم نقوم بإضافة الحركة ...
- أن الحركة عبارة عن ظهور عناصر وإختفاء عناصر ولهذا ذكرنا في البداية أن الحركة في هذا البرنامج محدودة ...
- أن هناك طبقات للحركة نتحكم من خلالها في الحركة ...
- في كل طبقة من طبقات الحركة نستطيع إظهار أكثر من عنصر وإخفاء أكثر من عنصر ...
- أننا نستطيع التحكم في سرعة الحركة لكل طبقة من خلال إختيارنا لعدد الثواني ...
- أننا نستطيع التحكم في عدد مرات تكرار حركة التصميم ...

ملاحظة هامة جداً :

عندما نريد حفظ هذا العمل المتحرك نحفظه بصيغة GIF و لمعرفة ذلك بالتفصيل يرجى مراجعة الدرس الأول صفحة (٥) ...

والآن مع التطبيق الثاني ولكن في الصفحة القادمة :) ...

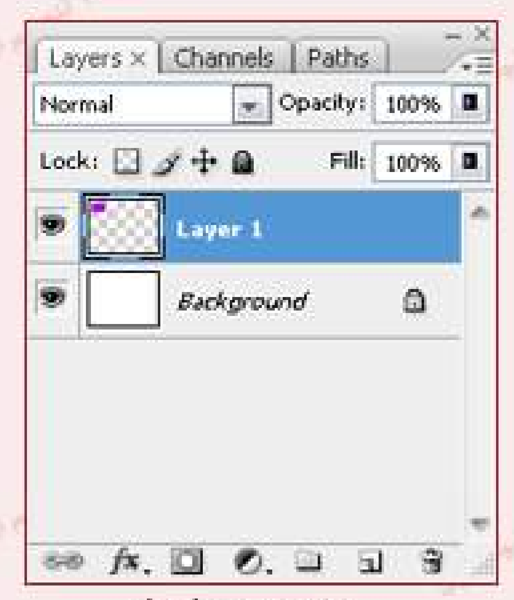
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

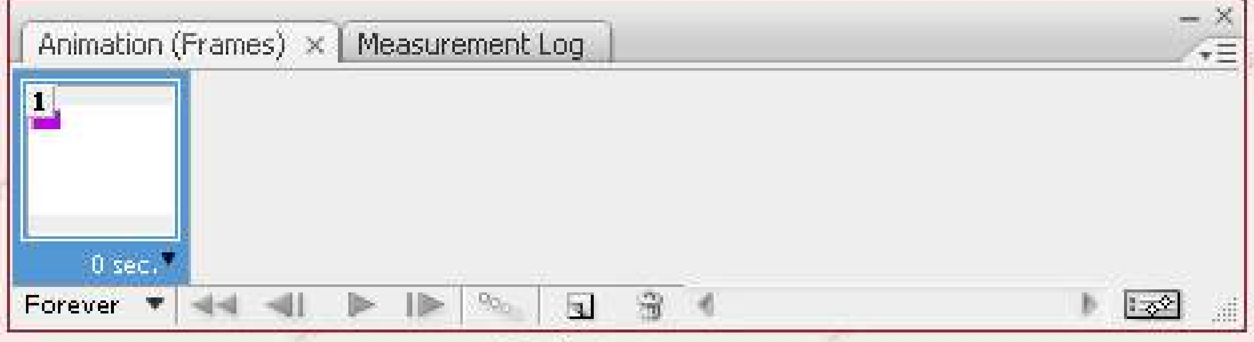
نقوم بفتح عمل جديد بأي مقاس ثم نقوم بإضافة أي عنصر وفي هذا التطبيق سـأقوم برسم مستـطيل كما في الصورة رقم (١) وفي طبقة واحدة كما في الصورة رقم (٢) وبعدها نقوم بإظهـــار نافـذة الحركة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



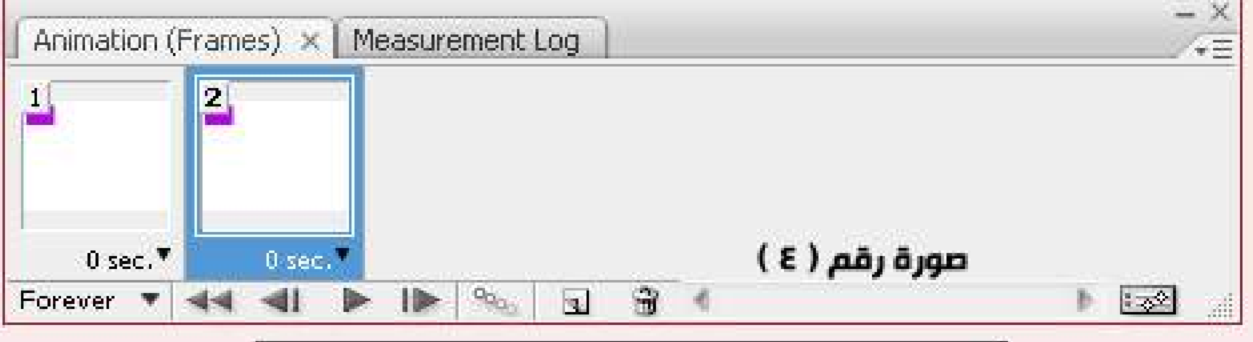
صورة رقم (٣)



نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

تطبيقات على الدرس :-

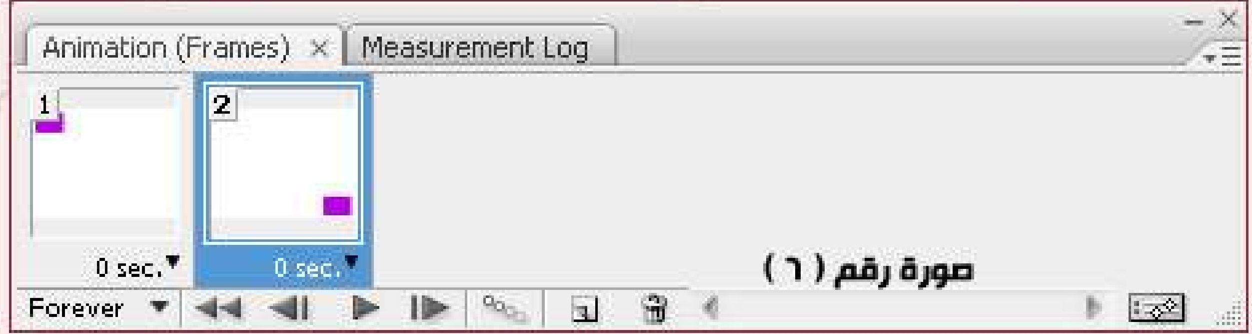
بعد ذلك نقـــوم بانشاء طبقة حركـــة جديدة كـــما في الصـــورة رقم (٤) وبعد ذلك نقوم عن طريق أداة التحريك بتحريك المستطيل إلى أسفل اليمين كما في الصورة رقم (٥) سنـــلاحظ أن مكان المستطيل قد تغير في طبقة الحركة الثانية كما في الصورة رقم (٦) ....



صورة رقم (٤)



صورة رقم (٥)



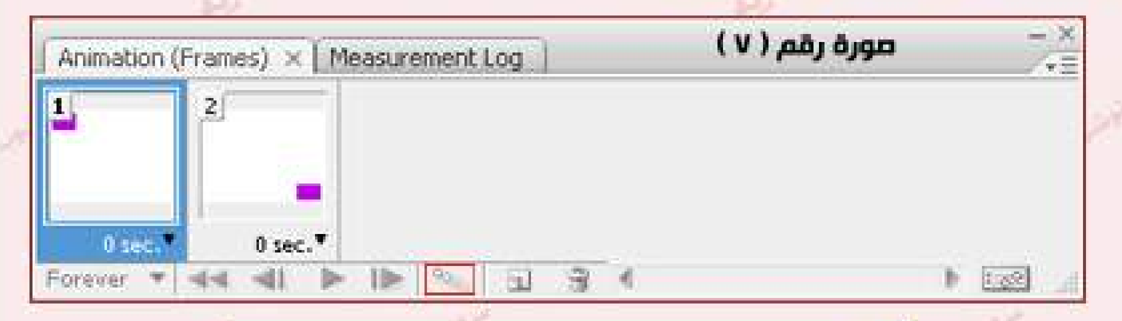
صورة رقم (٦)

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...



تطبيقات على الدرس :-

ثم نقوم بالضغط على طبقة الحركة الأولى وبعدها نضغط على الزر المحدد باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٧) ستظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم (٨) حيث أدخلت الرقم 5 في خـــانة Frames to Add وهي الخانة الخاصة بعد الطبقات التي سيتم إضافتها حتى يصل المستطيل من مكانه في الطــبقة الأولى إلى مكانه في الطبقة الثانية وهنا الرقم 5 على سبيل المثال فالأمر حسب رؤية كل مصمم بعد ذلك نقوم بالضغط على OK ستتكون 5 طبقات إضافية بين الطبقتين كما في الصورة (٩) ...



صورة رقم (٧)

Tween

Tween With: Next Frame

Frames to Add: 5

OK

Cancel

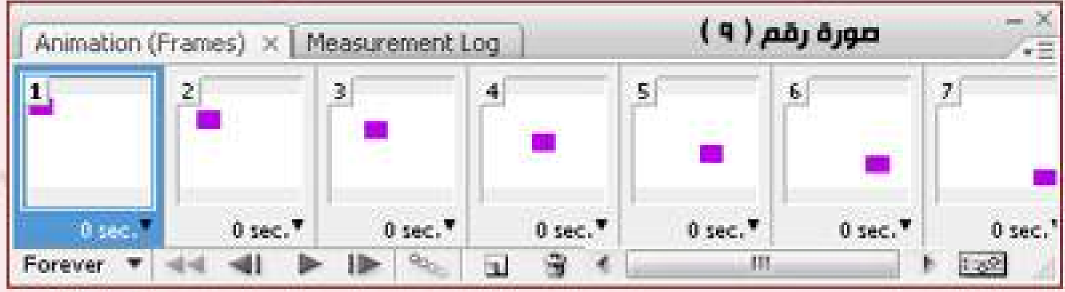
Layers
- All Layers
- Selected Layers

Parameters
- Position
- Opacity
- Effects

صورة رقم (٨)

ملاحظة هامة :

بالنسبة للنافذة الموجودة في الصورة رقم (٨) فإنها تحتوي على عدة خيارات يمــكـــننا الإستفـــادة منــها ولكني لن أستطيع سرد كل هذه الخيارات سأتــــرك الأمر لكــم عليكم التجربة وأعــتقد أن الخيارات واضحة نوعًا مًا ...



صورة رقم (٩)

والآن مـــع النتيجة النهـــائية التطبيق ولكـن فـــي الصفحة القادمة :) ....





تطبيقات على الدرس :-

الآن نقوم بالضغط على هذا الزر (▶) لنرى النتيجة النهائية لهذا التطبيق كمـا في الصـــورة رقم (١٠) حيث سنلاحظ أن المستطيل بدأ من مكانه في الأعلى وتحرك حتى وصل إلى مكانه في أسفل اليمين ...



صورة رقم (١٠)

استفدنا من هذا التطبيق :-

أنه عن طريق هذا الخيار ( ) يمكننا تحـريك العنــاصر من مــكانها إلى أي مكان نحدده على التصميم كما أننا نتحــكم في عدد طبقات الحــركة وذلك حسب العدد الذي ندخـله في خـــانة Frames to Add وهذا العدد يكون حسب رؤية كل مصمم ...

ملاحظة هامة جداً :

عنــدما نريد حــفظ هذا العــمل المتحرك نحفـظه بصيغة GIF و لمعرفة ذلك بالتفصيل يرجى مراجعة الدرس الأول صفحة (٥) ...





همسة قبل إنهاء الدرس :-

في نهاية هذا الدرس أنصحكم بتصفح الدروس الخـاصة بالحركة في الفوتوشوب في شكــبة الإنترنت ففيها الكثير من الأفكار الجميلة مثل فكرة الجليتر ...

وأيضًا أنتم بدوركم عليكم محاولة إبتكار أفكار جديدة ....

.. وفقكم الله تعالى ..

((بحمد الله إنتهى الدرس الثالث عشر))



تطبيقات عامة

في هذا الدرس بعون الله تعالى سنأخذ بعض التطبيقات العامة على ما تعلمناه سابقاً بالإضافة إلى بعض التطبيقات التي سنتعرف فيها على معلومات جديدة ... إذاً فلنستعد ونتوكل على الله ...

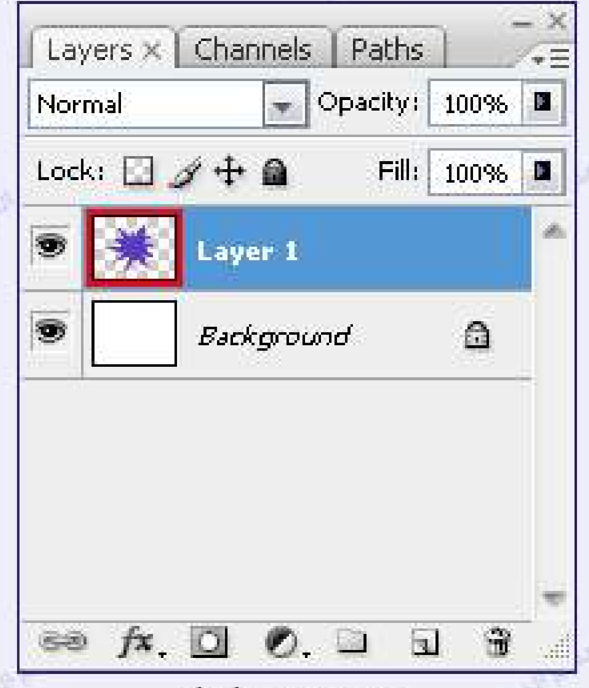
التطبيق الأول :-

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نحدد كل العناصر الموجودة في أي طبقة من خلال الضغط عليها ...

وفي هذا التطبيق سنفرض أننا نريد أن نحدد العنصر الموجود داخل الطبقة ١ (Layer 1) في الصورة رقم (١) ...

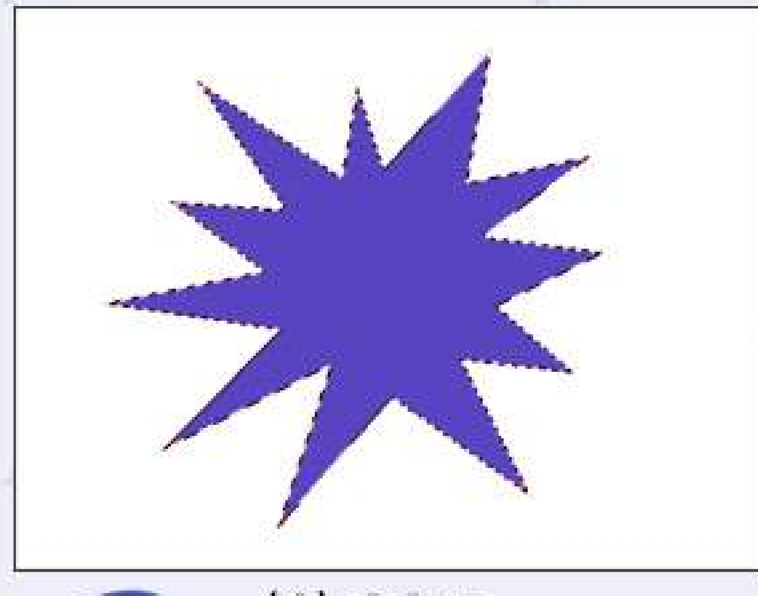
والطريقة سهلة جدا وهي كالآتي :

نضغط على زر Ctrl ونحن مستمرين في الضغط عليه نضغط بزر الفأرة على المنطقة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

ستكون النتيجة هي أن العنصر الموجود داخل هذه الطبقة تم تحديده كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

ملاحظة :

حتى لو كان داخل الطبقة أكثر من عنصر فإننا بإستخدام هذه الطريقة نستطيع تحديد جميع العناصر التي توجد داخل هذه الطبقة ..

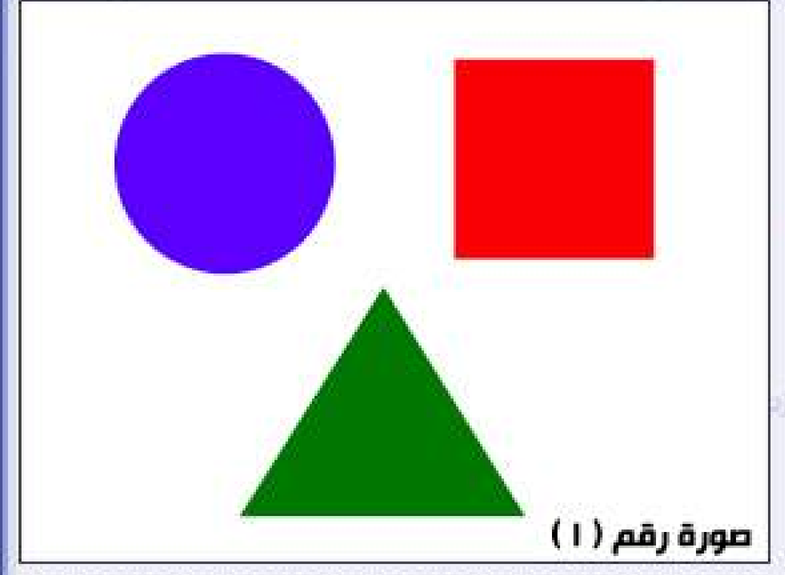




التطبيق الثاني :-

في هذا التطبيق سنقترب من إستخدام أمـر (Inverse) التحديد العكسي الموجود في القائمة الرئيسية Select ...

وفي هذا التطبيق سنفرض أن هناك دائرة ومربع ومثلث موجودة داخل الطبقة ا (Layer 1) في الصورة رقم (١) ..

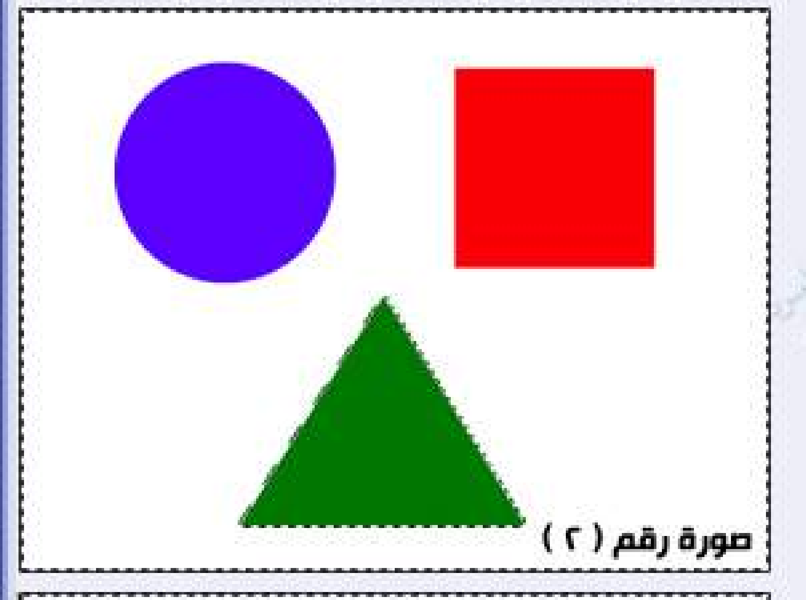


صورة رقم (١)

سنقوم في هذا التطبيق بمسح الدائرة والمربع ونجـعل الطبقــة تحتــوي علــى المثــلث فقــط بإستــخدام أمر التحديد العكسي (Inverse) ...

والطريقة كالآتي :

نقوم بتحديد المثلث بإستخدام أداة العصا السحرية ( ) ثم نقوم بإختيـــــار أمــر التحـديد العكسي (Inverse) الموجود في القائمة الرئيسـية Select سيــكون شكل التحديد كما في الصورة رقم (٢) ...



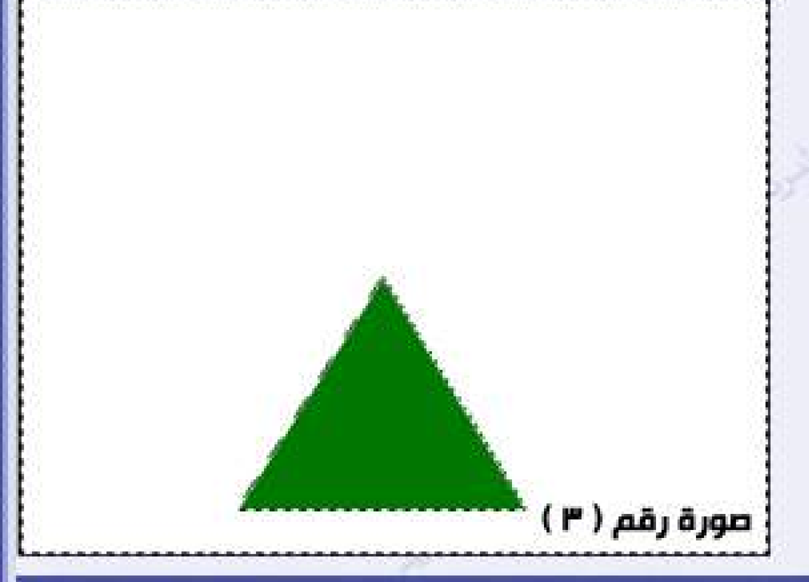
صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

بعد ذلك نقوم بإلغاء التحديد بالضــغط على Ctrl + D وبهذا نكون قد حصلنا على المثلث بمفرده ...

ملاحظة :

خاصية التحديد العكسي لا تستخــدم في المســح فقط وإنما لها استخدامات اخرى كالتلوين وغيرها ...



صورة رقم (٣)



التطبيق الثالث :-

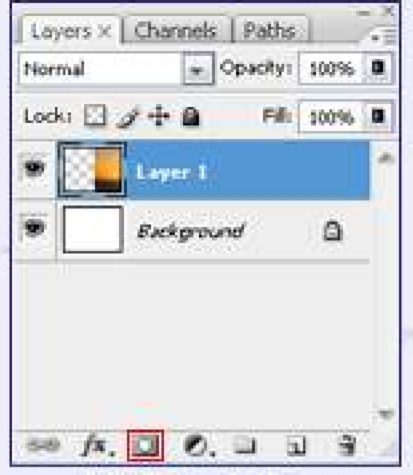
في هذا التطبيق سنتعرف على الماســك (Mask) ...

وكلمة (Mask) تعني باللغة العربية قناع ومن خــلال الماسك سنرى الآن ما يمكننا أن نفعله ... تابعوا معــي هذا التطبيق ...



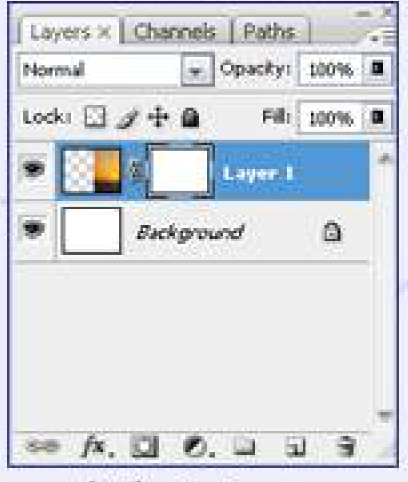
صورة رقم (١)

قوموا بفتح عمل جديد ثم أضيفوا أي صورة إلى العمل كما في الصورة رقم (١) ..
وعلى من لم يتذكر كيفية إضافة الصورة إلى العــمل مراجعة الدرس الرابع صفحة (٨ ، ٩ ، ١٠) ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر الخاص بالماسك وهــو المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٣)

وبعد الضغط على هذا الزر سيكون شكل طبقة الصورة كما في الصورة رقم (٣) ...

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة :) ...





تابع التطبيق الثالث :-

بعد ذلك نقوم باختيــــار أداة التدرج اللوني ( ) سنجد أن التدرج اللوني بين اللــونين الأســود والأبيض ولابد أن نعـرف أن التدرج لابــد أن يكون بين اللــونين الأسود والأبيض حتى يتم عمل الماسك ...

ثم نقوم بسحـــب التدرج اللوني على طرف الصــورة مــــع الخلــفية البيــضاء ستــكون النتــيجة كما في الصورة رقم (٤) ...



صورة رقم (٤)

نلاحظ أن طرف الصورة تم دمجه مع الخلفية البيضاء ...

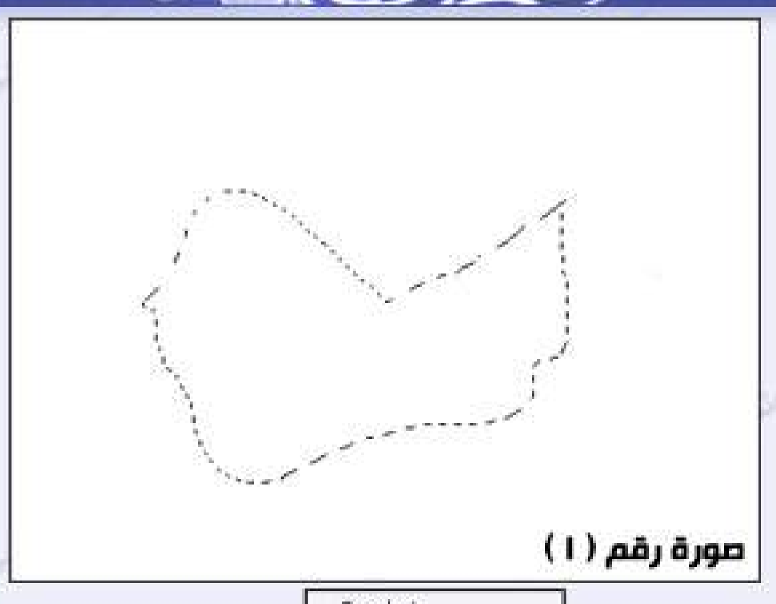
ملاحظة :

يعتبر الماسك (Mask) من الطرق المستخــــدمة في دمج الصور ...



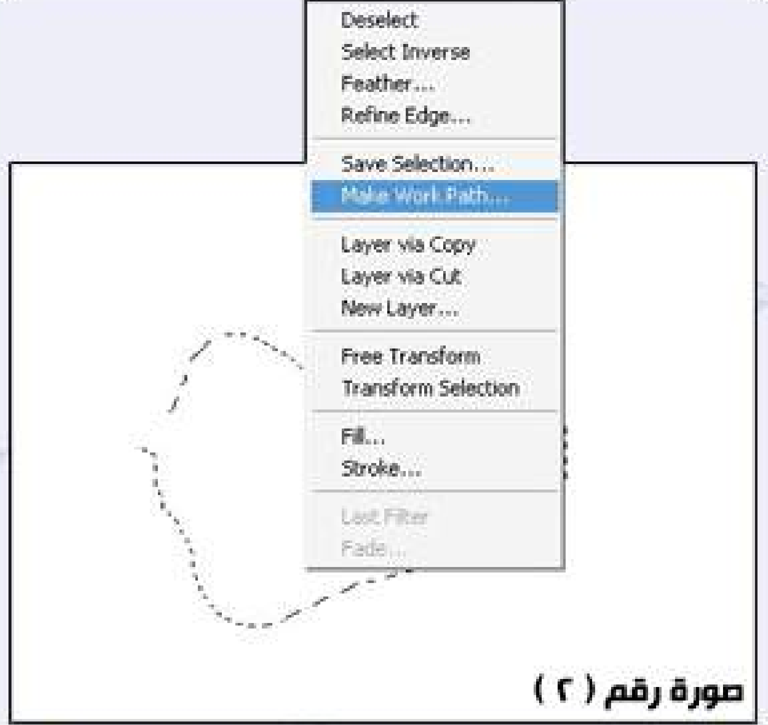
التطبيق الرابع :-

في هـذا التطبيق سنتعلـم كيف يمكـننا تحويل التحـديد إلى رسـم لكي نستطيـع التحـكم فيه كما نتحكم في رسم أداة القلم ...



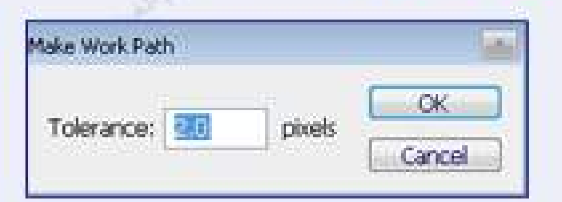
صورة رقم (١)

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بعـمل أي تحديد بأي أداة وفي هـذا التطبيق قمـت بعـمل تحديد بأداة حبل التحديد ( ) كما في الصورة رقم (١) ...

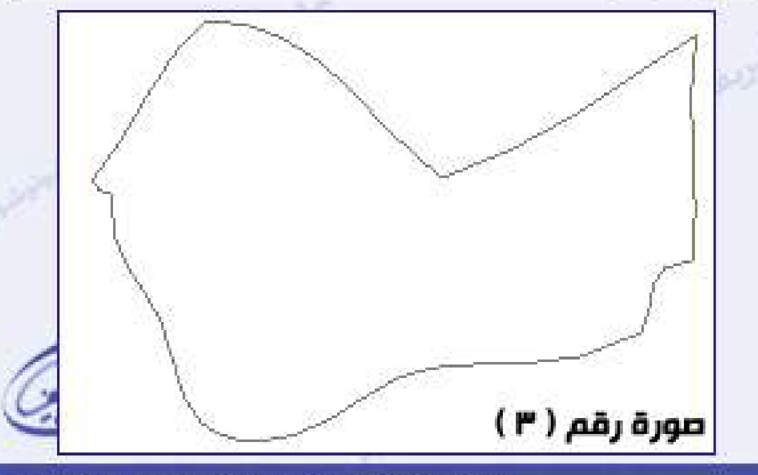


صورة رقم (٢)

بعد ذلك نذهب بمؤشر الفأرة إلى التحـديد ونضغط على زر الفـأرة الأيمن ستخـرج لنا قائمة كما في الصـورة رقـم (٢) نقـوم بالضـغط علـى الأمر Make Work Path ستـخرج لنا النافذة التالية لكي ندخل فيها رقم الدقة ...



وبعد أن ندخـل رقم الدقة وفـي هذا التطـبيق سنترك رقم الدقة كما هو ولن نغير فيه وهذا الأفضل ثم نقوم بالضغط على OK سيتحول التحـديد بعـدها إلى رسـم نستيطيع التحـكم فيه كما كنا نتحـكم في رسم أداة القلم كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

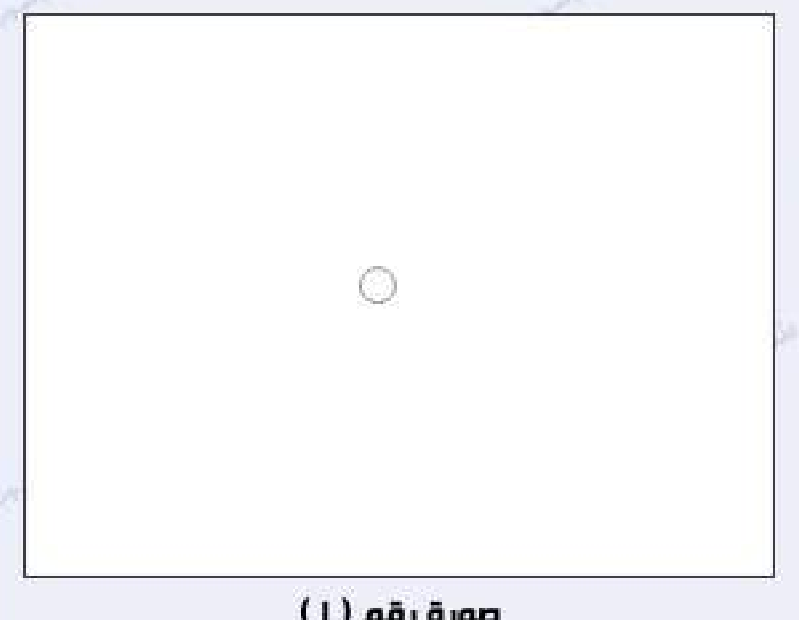


التطبيق الخامس :-

في هــذا التطبيق سنتعرف على تأثير زر Caps Lock الموجود في لوحة المفاتيح علــى مؤشرات الأداوت ...

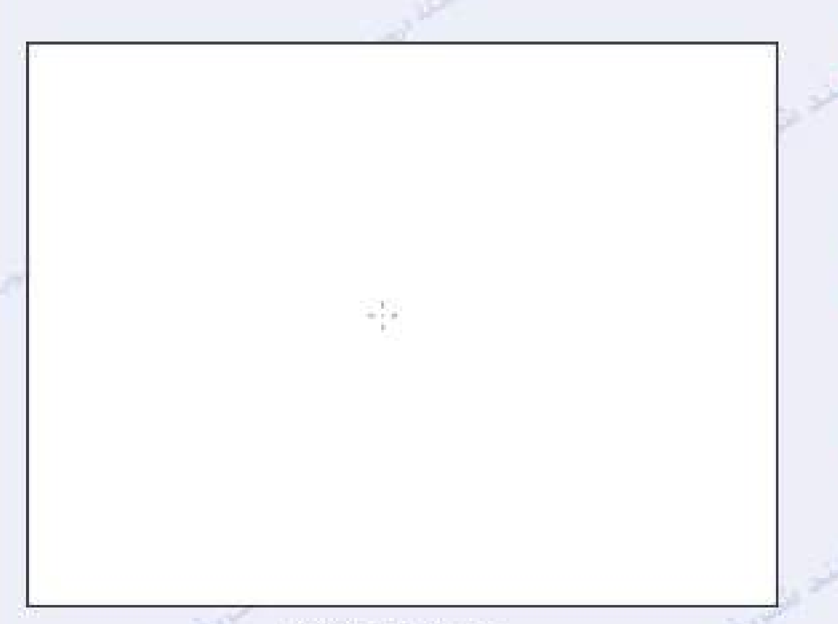
وهذا التطبيق في غاية السهوله .. تابعوا معي ..

قوموا بفتح عمــل جــديد ثم قومــوا باختــيار أداة الفرش ( ) وبعد ذلك إذهبوا بمؤشر الفــأرة إلى منطقة العــمل سيكــون شكــل المؤشر كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

ونحــن عــلى منطقة العــمل نقوم بالضغــط على زر Caps Lock الموجود في لوحــة المفاتيح سيكون شكل المؤشر بعدها كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وهكذا مع باقي الأدوات فإننا بمجرد أن نضغــط على هذا الزر يتغير شكل المؤشر ويصبح أدق فهــذا الزر يساعدنا على إستخدام الأداوت بدقة أكثر ...

وعندما نضغط مرة أخرى على زر Caps Lock يعــود المؤشر إلى شكله الطبيعي ..

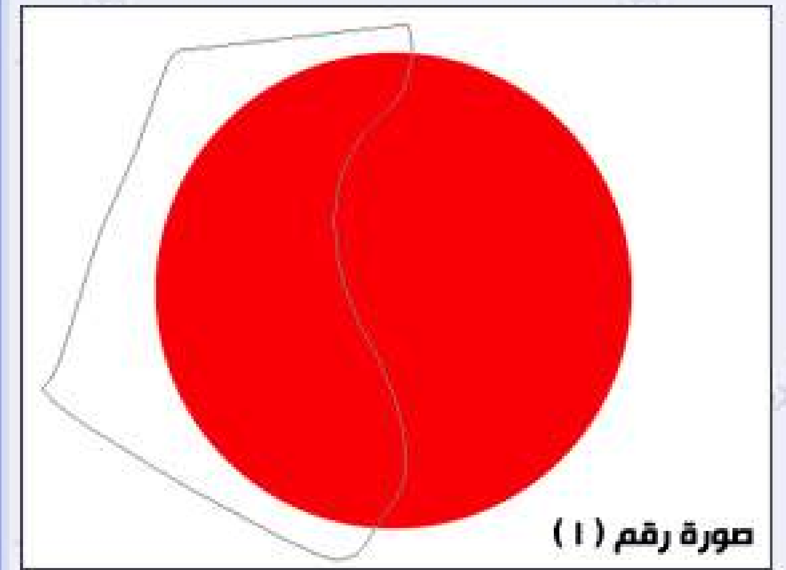




التطبيق السادس :-

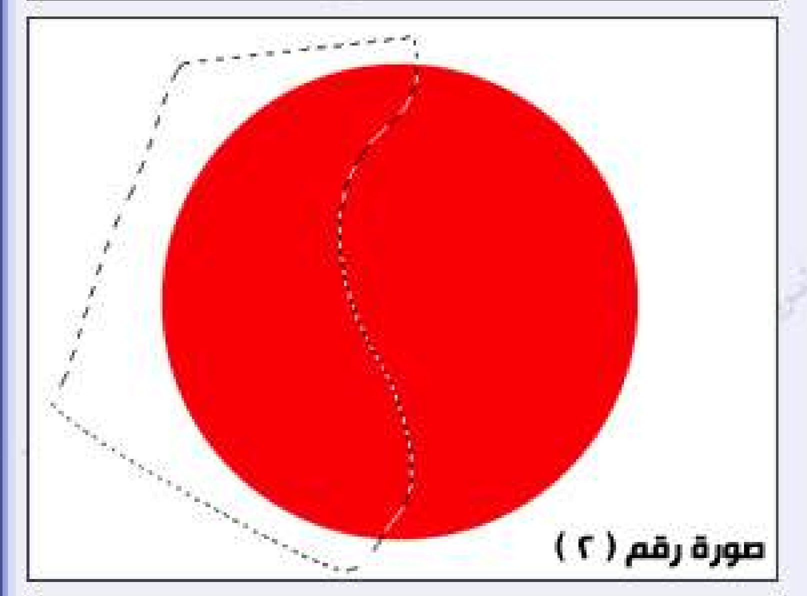
في هـذا التطبيق سنتعرف علـــى طريقة المسح بإستخدام أداة القلم ..

قوموا بفتح عمل جديد ثم قومـــوا برســم دائرة ثم قومــوا بإختيار أداة القلم ( ) ثم قـــوموا بالرســم على أجـزاء من الــدائرة كـما في الصورة رقم (١) ...



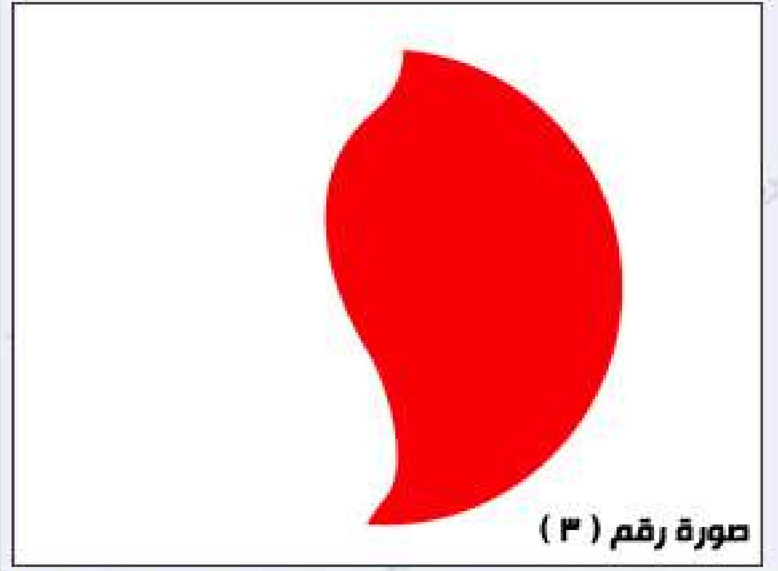
صورة رقم (١)

وبعد ذلك نقوم بتحول الرســم إلى تحــديد وذلك بالضغط على إختصار Ctrl + Enter سيتحــول بعدها الرسم إلى تحديد كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم بالضغــط على زر Delete من لــوحة المفاتيح ثم نقوم بإلغاء التحديد سيكــون الشكل النهائي كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

ملاحظة هامة جدًا :

يمكننا إستخدام هذه الطريقة للقص والنســخ أيضًا فبمجرد أن يتحول الرسم إلى تحديد نستطيع المسح والنسخ عن طريق إختصار Ctrl + C والقص عن طريق إختصار Ctrl + X ...



التطبيق السابع والأخير :-

في هــذا التطبيق سنتعرف علـــــى تأثير زر Shift على الرسم ...

قوموا بفتح عمل جـــديد ثم قومـــوا باخـــتيار أداة حبل التحـديد المضلع ( ) وبعد ذلك قوموا بالرسم مع الضغط على زر Shift سنلاحــظ أن الرسم يكون في خط مستقيم :

- إما بشكل أفقي كما في الصورة رقم (١) ...
- أو بشكل عمودي كما في الصورة رقم (٢) ...
- أو بزواية ٤٥ درجة كما في الصورة رقم (٣) ...

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

صورة رقم (٣)

ملاحظة هامة جداً :

ما ذكرنها في هذا التطبيق على الخـــط المستقيم ينطبق على أداوت أخرى مثل أداة القلم وأداة الفرش وأداة الممحاة وأداة التدرج اللوني ... إلخ .



همسة قبل إنهاء الدرس :-

في هذه الهمسة أريد أن أشير إلى نقطتين الأولى على خاصية التكبير فـــي الفوتوشوب فعنـــدما نريد مثلاً قص صورة معينة نقوم بتكبيرها حتي نستطيع القص بدقة ويكون التكبير والتصغـــير بأداة التكبير والتصغير وعندما ننتهي من القص لا ننسى أن نعيد الصورة إلى حجمها الطبيعي وهو 100 ٪ ...

النقطة الثانية على أمر حفظ Save في القائمة الرئيسية File يجب أن نتعود على عمل حفظ في مـــراحل التصميم حتي لا يضيع جهدنا ...

وفقكم الله تعالى ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الرابع عشر))





الألوان

تعلب الألوان دورًا مهما في كل تصميم فإختينار المناسب للألوان وتنسيقنا لها في التصميم يجعل التصميم رائعاً ولأهمية موضوع إختيار الألوان وطريقة تنسيقها قمت بعمل هذا الدرس وأحب أن أشير إلى أن أغلب المعلومات الموجودة في هذا الدرس هي لـ Mr.Ryan Ford ...

تأثير الألوان :-

الألوان ، هي من أهم الأشياء في التصميم وهي ما يمكن أن يشكل فرقاً بين التصميم الجيد والتصميم السيئ ، وبين التصميم الجميل والتصميم القبيح . وبدون الاستعمال الجيد للألوان ، تصميمك لن يؤثر على مشاهديه كما كنت تتوقع ...

الألوان الرئيسية :-

ماهي الألوان الرئيسية ؟

في الحقيقة إنها ثلاثة الوان والتي ممكن ان تستعمل لصنع كل الألوان الأخرى التي عرفها الإنسان . الأحمر و الأزرق والأصفر ، هي الالوان الرئيسية . عندما يمزج الأحمر بالأصفر ، نحصل على البرتقالي . وعندما يمزج الأزرق بالأصفر ، نحصل على الأخضر . وعندما يمزج الأحمر بالأزرق ، نحصل على البنفسجي .

و تستعمل الألوان الرئيسية بكثرة في مطاعم الوجبات السريعة .فمعظم شعارات مطاعم الوجبات السريعة تستعمل الأزرق ، الأحمر ، الأصفر لإقناع الزبون بسرعتهم .كما انهم يجمّلون مداخل مطاعمهم بالألوان الأساسية لكي يمنعوا الزوار من البقاء . يريدون الزائر أن يأتي ويطلب الطعام ، ويأكله بسرعه ، ثم يذهب . (تحليل غريب نوعًا مًا)

الألوان الفرعية :-

ماهي الألوان الفرعية ؟

الألوان الفرعية هي الألوان التي نحصل عليها عندما يتم دمج لونين من الألوان الأساسية بقـيّم متســاوية .
البرتقالي ، و الأخضر ، و البنفسجي تعتبر من الألوان الفرعية .

الألوان المتقابلة :-

ماهي الألوان المتقابلة ؟



في الحقيقة ، إنها ببســاطة الألــوان المــوجودة على الطرف الآخر من عجلة الألوان ...

كما نلاحظ في عجلة الإطارات في الصورة المجاورة وبتطبيق قاعدة الألوان المتقابلة فإن :

- **الأزرق متناسق مع البرتقالي ...**
- **الأحمر متنساق مع الأخضر ...**
- **الأصفر متناسق مع البنفسجي ...**



الألوان النصفية :-



ماهي الألوان النصفية ؟

الألوان النصفية ماهي إلا الألوان الموجودة بين لونين في عجلة الألوان ...

مثل البرتقالي المحمر و الأصفـــر المخـــضر تعتبر من الألـــوان النصفية كـــما فـــي الصورة المجاورة ...





الألوان الدافئة والألوان الباردة :-

في العادة الألوان الدافئة والباردة صعبة الفهم ، لذا فاتبع هذا الدليل لكي لا تصادفك أي مشكلة مستقبلاً .

* الألوان الدافئة :-

مثـــل الأحمر، البرتقالي، الأصفر تعـــتبر من الألوان الدافـــئة . وبالتحـــديد يـــمكن أن نقـــول بـــأن الألوان الدافئة هي الألوان التي نراها عادةً في النـــار ...

الألوان الدافئة تستعمل عادةً :-
لإظهـــار الإبتهـــاج . و الشعـــارات والصـــور التي تستعمل العديد من الألوان الـــدافئة تستعمل لتوصيل الغضب ، الكره ، الحقد ...

* الألوان الباردة :-

مثـــل الأخضر، الأزرق، البنفسجـــي تعتـــبر من الألوان البـــاردة . وبالتحـــديد ، يمـــكن أن نقـــول بأن الألوان الباردة هي الألوان التي نراها عادةً في الطبيعة (الماء ، النباتات ... الخ) ...

الألوان الباردة تستعمل عادةً :-
لإظهار الهـــدوء ، النشـــاطات الهـــادئة . و تستعـــمل المستشفيات اللـــون الأزرق المخـــضر ، مدموجان مع بعضهما البعض على الجدران ، وذلك لإبقاء المرضى بأعلى درجة من الهدوء .

إذا ماهو الإختيار المناسب ؟

إذا كنا نحاول أن نختار لون معين لكي يتناسب مع لون آخر فالأمر بسيط جداً إليكم هذه القاعدة البسيطة :
كـــل لــــون يتناسق مـــع مجــــموعته فالألـــوان الـــدافئة تتناسق مع الألـــوان الدافئـــة الاخرى ، والألوان الباردة تتناسق مع الألوان الباردة الاخرى .

كـــما يمكننا وبكــل بســاطة اختيار أي لون من عــجلة الألوان ثم نستعـــمل اللون المـــوجود بجـانبه سوف نلاحظ أنهما متناسقين ... فمثلاً اللون الازرق يتناسق تناسقًا جميل مع اللون الاخضر .

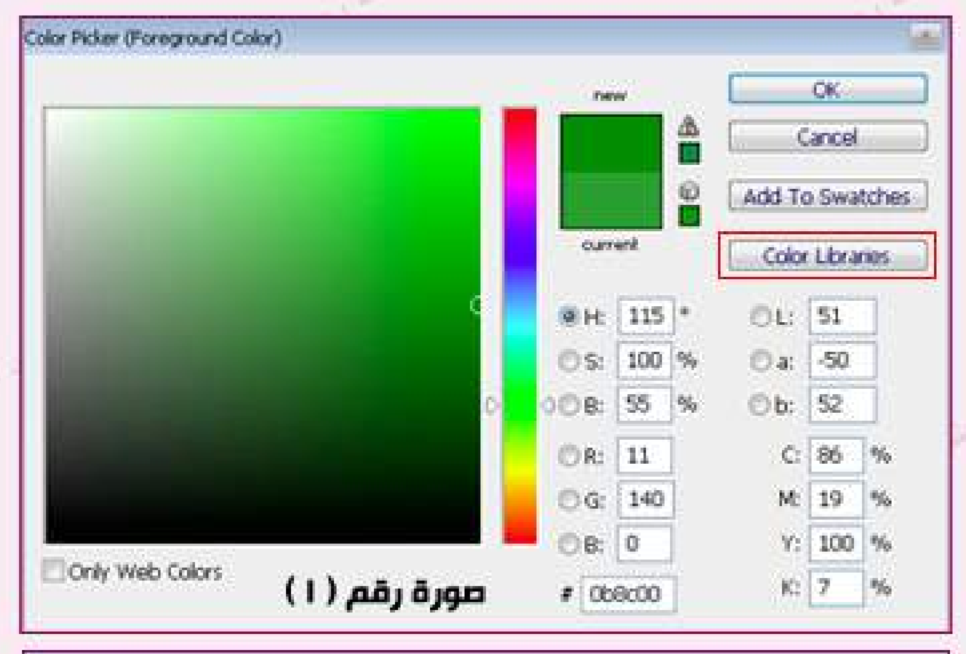




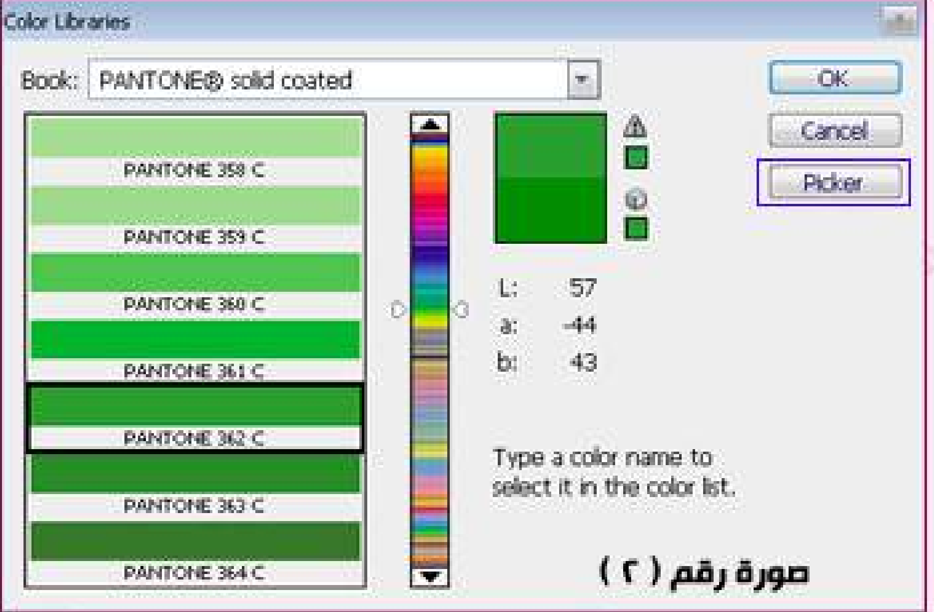


كيف نحصل على درجات اللون ؟

يساعدنا برنامج الفوتوشوب في الحصول على درجات اللون بكل سهوله فسنفترض أننا نريد الحصول على درجات اللون الأخضر كل ما علينا هـو الضغط على الزر المحـــدد باللون الأحـمر كما في الصورة رقم (١) ستكون النتيجة كما في الصــورة رقم (٢) حيث ستظهر لنا درجات اللون الأخضر ونستطيع إختيار أي درجة من الدرجات الموجــودة وذلك بالضغط عليها كما يمكـــننا العودة للنافذة الأولى عن طريق الضغط على الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (١)



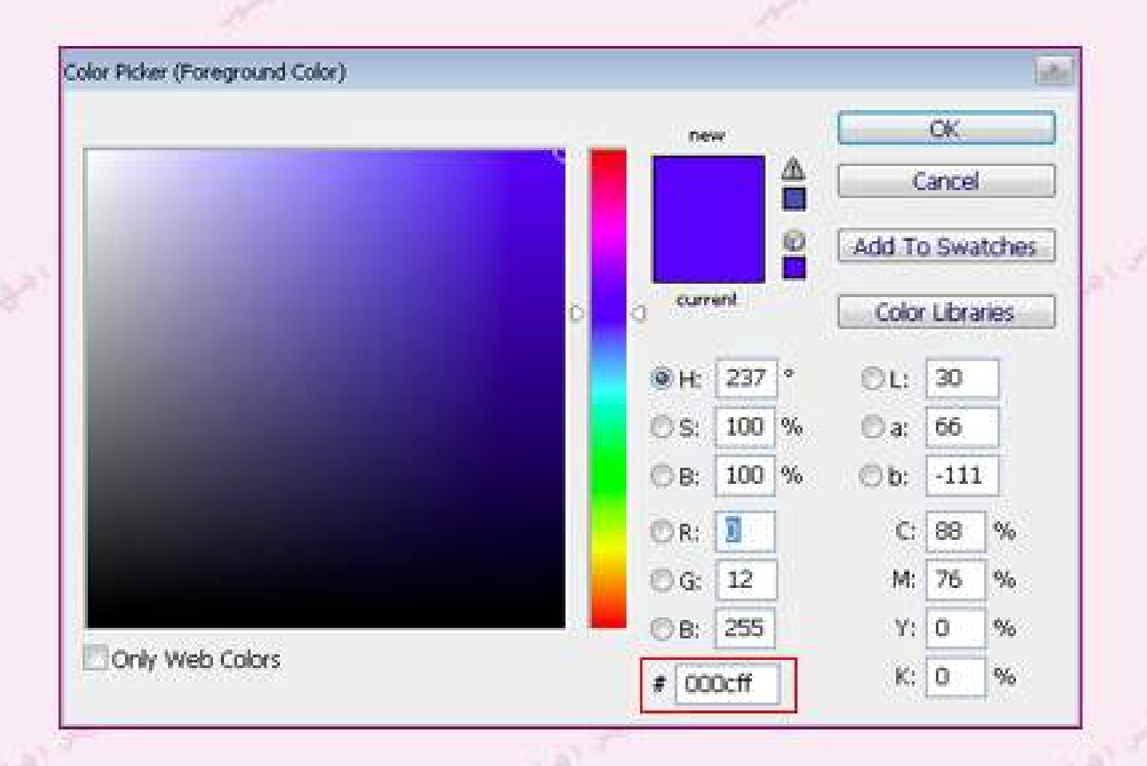
صورة رقم (٢)



الرقم التسلسلي للون :-

لكل لون رقم تسلسلي خاص به وهذا الرقم يتكون من حروف وأورقـــام وهـــو عبارة عن ست خانات وهو الموجود في المستطيل الأحمر في الصورة التي في الأسفل ...

في بعض دروس الفوتوشوب على شبكة الأنترنت بدلاً أن يذكر اللون يقوم بإعطاء رقـــم اللون التسلسلي ليكون الوصول للون أسرع وأدق وإذا صادفنا ذلك نقوم بكتابه الرقم في خانة الرقم التسلسلي المحـــددة باللون الأحمر في الصورة التي في الأسفل سيظهر بعدها اللون ...



((بحمد الله إنتهى الدرس الخامس عشر))





الخاتمة

والآن بعد أن تعرفنا على برنامج الفوتوشوب بقي علينا أن نشـاهد تصـاميم المبدعين لنرى ونتعلم كيفية إستغلال وتوظيف الأدوات للخـــروج بعمـل رائع ومبهر ...

في ختام هذا العمل :

أحمد الله وأشكره على إتمام هذه السلسلة من دروس تعليـــم الفوتوشوب كما أتقدم بالشكر والتقدير لكل من ساهم معي في إتمام هـــذه السلسلة سواءًا كان ذلك بنقد أو بكلمة تشجيع ...

يمـــتد الشكر إلى الأخت حنين محمد صاحبة فكـــرة إنشاء هـــذه الـــدروس والمساعد الأكبر بعد الله والمشجع الأول في إتمام هذه السلسلة ...

أسأل الله العلي العظيم أن يجعل هذا العمل خالصًا لوجهه الكريم والحـــمد لله رب العالمين وصلى الله وسلم على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين .

1429 / 8 / 5
2008 / 8 / 6

